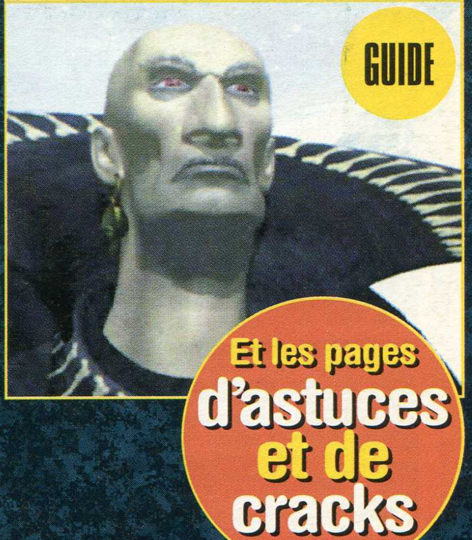
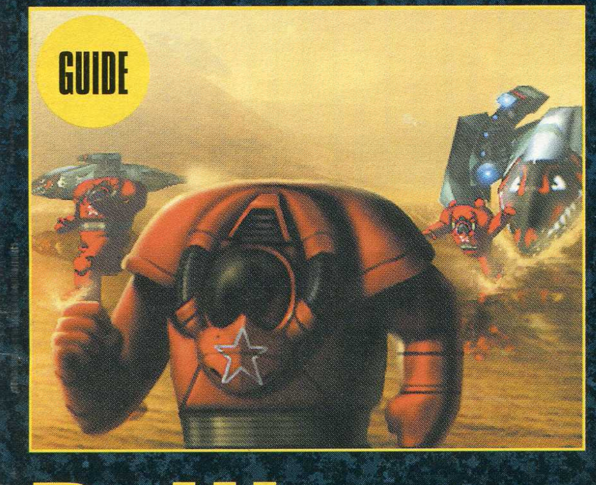


Dark Omen



Et les pages d'astuces et de cracks



Black Dahlia

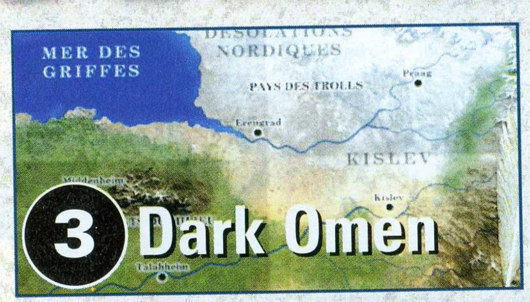
SOLUCE

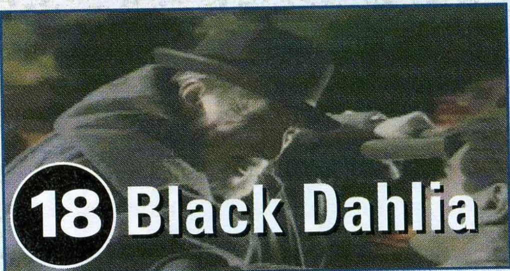
Battlezone

2ÈME PARTIE



sommaire







édito

Pas facile de se remettre au travail après les vacances. C'est d'autant plus difficile, qu'il fait 40° C à l'ombre et que l'on n'a pas la clim. C'est pas compliqué, quand il fait chaud, tout plante ! Les bécanes plantent, les machines à boissons plantent, les jardiniers plantent... tout plante. Une soluce en été, c'est pas gagné. C'est plus ça, que je dis. Mais revenons à nos moutons. Vous trouverez, ce mois-ci, la deuxième partie de Battlezone, le très long Black Dahlia et sa soluce raplapla, une aide sur Dark Omen, pleine d'infos et de haine, et puis les Jeux Crack sous forme de petites plaques. Et voilà !

Lord Casque Noir

JOYSTICK SOLUCES 96
est édité par la société Hachette Disney Presse SNC au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 86 00
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur Délégué Adjoint : Pascal Traineau
Associés : Hachette Filipacchi Presse, The Walt Disney Company France
Directeur de la publication : Bruno Lesouef
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination : Jérôme Darnaudet (casque@joystick.fr)
Ont participé à ce numéro : Céline Guise (kika@joystick.fr) Olivier Aubin (iansolo@joystick.fr), Pierre Le Pivain (Pete Boule), Gabriel Lopez (crack@joystick.fr)
Direction Artistique : Alain Langlois
Maquette : Christophe Gourdin, Jah "la spirale" Rastafaraï, Linos

Secrétariat de rédaction : Simone Audissou
Correction révision : Simone Audissou et Nicolas de Beaulieu
Correction photographique : Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 96 de Joystick est une publication Hachette Disney Presse

Vous désirez envoyer vos astuces ou poser des questions ? Vous pouvez le faire en écrivant à la rédaction : "Joystick Soluces", 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex, ou en contactant directement un membre de l'équipe. Pour ceux qui n'ont pas Internet : 3615 JOYSTICK, c'est bourré de soluces, d'astuces et d'aides de jeu. Tout jeu crack publié, c'est 50 francs, toute soluce, c'est 300 balles.

Dark Omen

Alors comme ça vous avez décidé de vous attaquer aux forces des ténèbres. C'est bien. Je suis impressionnée car vous vous frottez à un combat de longue haleine. Alors pour commencer, voici quelques conseils généraux à suivre si vous ne voulez pas finir par grossir les troupes des morts-vivants.



Dans ce jeu, les combats sont très proches de la réalité. C'est-à-dire que les flèches, les boulets de canon et autres projectiles divers, dont les boules de feu, ne différencient pas les gentils des méchants. Alors quand une troupe ennemie engage les vôtres, la priorité absolue est d'arrêter tout de suite de leur tirer dessus. Oui, je dis bien priorité absolue car dans les débuts, les plus grosses pertes sont dues aux tirs de vos propres troupes.

La seconde chose à connaître représente les possibilités de ses unités. Ainsi, le mortier peut viser un adversaire sans qu'il soit dans sa ligne de mire, tandis que le canon doit le voir. Les arbalétriers sont aussi dans ce dernier cas. Alors, pensez à leur assurer une vue dégagée.

Les sorciers et l'artillerie sont très importants. Si vous en perdez, recommencez la mission car vous vous retrouverez fort dépourvu quand l'haleine glaciale du roi de la terreur soufflera sur vous.

Attendez-vous à avoir des pertes, même avec l'Aide de jeu, qui n'est pas une formule miracle. Dans ce type de jeu, il n'en existe pas. N'hésitez pas à recommencer, autant de fois qu'il le faudra, le tableau pour avoir le minimum de pertes, dans le genre proche de zéro. L'argent est rare et donc l'achat d'unités pour regarnir vos troupes également. A la fin de cette solution, vous trouverez un tips qui corrige ce problème si vous avez un éditeur hexadécimal.

Souvent, suite à vos choix de missions, des troupes vont se joindre à vous soit de manière permanente, soit de manière temporelle. Les temporelles sont éminemment sacrifiables puisqu'elles ne vous coûtent rien. Mais leur faire subir les affrontements à la place de vos armées n'est pas si positif : ces dernières ne recevront pas d'expérience, donc leur niveau et le nombre d'objet magique stagneront. Or, pour l'affrontement final, vous avez besoin des troupes les plus solides. Réfléchissez-y.

Les objets magiques : ils sont nombreux dans le jeu mais vous ne les aurez pas tous. Utilisez-les. Ils sauveront la vie de vos unités plus souvent que vous ne le pensez. Pour en obtenir, il faut soit rendre service à des bons (le nain vous en refile un si vous l'aidez), soit tuer des troupes ennemies qui en possèdent. Si elles battent retraite, les objets magiques partiront avec eux. Alors massacrez jusqu'à plus soif tout ce qui bouge.

En règle générale, vous avez la possibilité d'aider un allié dans un combat. Celui-ci vous remercie soit par de l'argent soit en intégrant votre armée. Mais vous perdez du temps et risquez d'atteindre le but de votre voyage trop tard. Moi, j'ai pris le chemin le plus court alors ne vous étonnez pas si vous tombez sur des missions qui n'apparaissent pas ici. De plus j'ai pris le parti de blinder mes unités au maximum pour éviter les pertes, mais ce choix peut se retourner contre moi. A vous de choisir ce que vous préférez.

LE POSTE DE COMMERCE

La première mission commence doucement. Vous avez seulement trois troupes.

Placez vos arbalétriers à droite de l'arbre. Derrière eux, un peu plus à droite, placez votre canon. Installez votre infanterie à côté de la falaise. Mettez vos cavaliers derrière l'arbre, assez loin.



La première vague ennemie se compose d'une troupe d'archers et d'une autre de gobelins. Les archers se positionnent sur la falaise. Si vos troupes sont assez loin, elles ne doivent rien craindre de leurs tirs. Occupez-vous des gobelins en vous servant du canon et des arbalétriers. Quand ils arrivent près de vos rangs, attaquez-les avec vos fantassins. Dirigez ensuite le tir de votre canon sur les archers. Quand ils se décident à bouger, avancez vos rangs d'arbalétriers légèrement pour les descendre. Une fois ces derniers éliminés, remettez-vous à votre place antérieure.

La deuxième vague se compose d'une troupe d'archers et d'une autre de gobelins. Comme précédemment, occupez-vous en premier lieu des gobelins puis des archers. Si tout se passe bien, vous ne devriez perdre aucune unité. Si ce n'est pas le cas, recommencez.

LE PRINCE DES FRONTIÈRES

Placez vos troupes sur la zone de droite. En premier, le canon, assez près du bord de l'écran, entre l'arbre et le chemin. A sa droite les arbalétriers, juste à côté de l'arbre, sans que leur vue en soit affectée. A gauche de l'arbre, cachés, les fantassins, et dans la même zone derrière les arbres poussant sur la falaise, la cavalerie de Carlsson. Tandis que la seconde cavalerie se

GUIDE DARK OMEN





place à la droite du canon. Dans un premier temps, une troupe d'archers orques accompagnée de deux régiments de guerriers orques vous attaquent. Visez les archers avec votre canon et dès qu'ils sont à portés, attaquez les guerriers orques les plus avancés avec vos arbalétriers. Tandis que les troupes ennemies arrivent au niveau de la falaise où vous avez planqué votre régiment de cavalerie, envoyez-le par derrière et attaquez les archers à revers. Faites attention, surveillez-les, car vos cavaliers ont tendance à passer par le mauvais côté. Quand les guerriers s'approchent trop près de votre canon et de vos arbalétriers, lancez sur eux votre cavalerie Porte Rancune et vos fantassins. Leur destruction devrait vous permettre d'obtenir une potion.

Reprenez vos places précédentes en laissant les fantassins à moitié cachés par le bosquet de gauche. Deux troupes d'orques chevaucheurs arrivent. Eclaircissez leur rang en utilisant le canon et les arbalétriers. Dès qu'ils sont près de ces derniers, envoyez votre cavalerie et vos fantassins, jusqu'à leur destruction totale.

Au final vous récupérez une petite somme couvrant à peine vos frais.

GRISSBURG

Placez votre canon devant la maison de la zone de départ. Votre sorcier et la cavalerie des Porte Rancune tout à fait à droite de la zone. Donnez-leur comme ordre de se rendre au niveau du cercle de pierre. Placez vos arbalétriers et vos fantassins de manière à ce qu'ils mettent le moins de temps possible pour se rendre devant la première maison qu'ils rencontrent en allant vers la rivière. Envoyez la cavalerie Carlsson entre les deux maisons situées à droites pour qu'elle prenne à revers les ennemis qui s'approcheraient trop. Dès le début, donnez ordre à votre canon d'attaquer les zombies qui se présentent.

Deux troupes de zombies se présentent. Utilisez le canon et les arbalétriers pour les éliminer. Une fois qu'elles sont suffisamment démolies par vos tirs, lancez les fantassins et la cavalerie Carlsson pour les finir. Ne les attaquez pas au corps à corps avant que leur troupe soit bien diminuée. Sinon vos unités risquent d'avoir peur et de se défiler.

Une première troupe de goule va alors apparaître. Vous devez pouvoir les éliminer en utilisant le sort de tempête de flamme à bon escient. Attendez qu'elle s'approche suffisamment de votre sorcier et ne le déplacez uniquement qu'en cas de danger. Une troupe de goule et de zombie vont suivre. Utilisez la même méthode en associant les boules de feu de votre cavalerie Porte Rancune à la tempête de flamme de votre sorcier flamboyant. N'oubliez pas de continuer à arroser avec votre canon.



L'ATTAQUE DE BRIGANDS

Placez vos régiments dans le coin droit de la zone. Sur la colline, derrière le bosquet d'arbres à droite se trouvent des archers. Donnez l'ordre à votre cavalerie de les détruire en passant par derrière le bosquet. Placez votre canon dans le coin droit. Un petit peu plus haut, mettez les arbalétriers sur la gauche, de manière à ce qu'ils soient cachés par le bosquet mais puissent viser les fantassins brigands qui arrivent. A leur droite mettez le sorcier, suivi à droite en



remontant par votre infanterie et par les archers. Placez à proximité de votre canon la garde de la reine pour éviter qu'elle prenne part au combat.

Débarrassez-vous des archers de la colline en envoyant tout de suite votre cavalerie. Avec le canon, les archers et arbalétriers détruisent l'infanterie ennemie. Si ça ne suffit pas, utilisez le sort rafale de votre sorcier.

Très vite, redirigez les tirs de vos régiments sur les deux autres troupes de fantassins ennemis qui arrivent par le chemin, sur la droite. Utilisez votre canon pour arroser les archers adverses. Ramenez au plus vite votre cavalerie pour soutenir vos troupes. Faites reculer archers et arbalétriers pour éviter le contact des ennemis. Lancez votre infanterie pour couvrir leur dérobade. Surveillez votre sorcier pendant qu'il tire en rafale pour lui éviter corps à corps et flèches ennemies.

Toutes ses actions doivent s'effectuer très vite les unes à la suite des autres. Quand les troupes de fantassins sont détruites, avancez vos archers et arbalétriers pour finir de détruire les archers brigands. Vous pouvez essayer de détruire le sorcier, mais en règle générale il disparaît avant que vous lui ayez fait subir un juste sort.

Arrivé à Bogenhafen, on vous demande de faire un choix. Si vous restez combattre pour sauvegarder la princesse, la mission suivante s'en ressentira. Sa difficulté sera beaucoup plus importante. Le plus simple est de laisser la femme se débrouiller et de poursuivre votre mission.

HELMGART

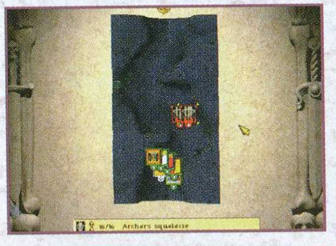
Placez les archers à l'extrême droite du tableau à proximité de l'arbre. Ils doivent voir un sorcier et des archers squelettes. Placez ensuite vos arbalétriers à gauche du rocher vers le bas de tableau. Ils doivent pouvoir viser la pente à l'entrée du plateau où est la tour. Le canon doit être



à droite du même rocher. Faîtes canonner immédiatement le passage où les unités se glissent. Mettez le sorcier légèrement en arrière pour qu'il assure la protection de tous, tout en utilisant ses sorts offensifs. Placez la cavalerie à côté du canon pour qu'elle puisse protéger les arbalétriers en cas de danger. Près de la paroi à côté de la cavalerie, placez votre infanterie. N'hésitez pas à lui donner le maximum d'objets magiques que vous avez (si vous en avez) car cette troupe supportera le premier choc.
Plusieurs vagues ennemies vont vous attaquer. En premier lieu occupez-vous du sorcier ennemi avec vos archers. Il doit absolument être éliminé. Ensuite vous pourrez finir les archers qui l'accompagnaient. Une fois la chose faite, ramenez les archers à côté de votre infanterie. Votre canon et vos arbalétriers visent l'entrée de la passe. Ainsi, les premiers zombies ne devraient pas trop donner de fil à retordre. Au loin, vous voyez une troupe d'archers squelettes et une autre de guerriers squelettes. Visez toujours les troupes qui se présentent à l'entrée de la passe. Envoyez ensuite votre infanterie les empêcher d'avancer. Attention, pensez à arrêter vos tirs. Quand les archers commencent à être à la bonne distance de votre canon, canardez-les ou utilisez les archers de Hemlgart. Si une troupe ennemie arrive à passer, lancez votre cavalerie dessus et n'hésitez pas à reculer vos arbalétriers ou à les placez à droite du canon.
La seconde vague se compose d'une troupe de zombies et d'une troupe de cavalerie squelette. Essayez d'amoindrir les zombies avec votre canon tant qu'ils ne sont pas trop près de votre armée. Puis éliminez-les. Pensez toujours à protéger en premier votre canon et vos arbalétriers. La cavalerie ennemie avance très vite, alors garder un œil dessus. Si les archers de Hemlgart sont visés, laissez-les se débrouiller seuls. Vous ne gardez pas cette troupe.
Une fois la bataille finie, les nains arrivent. Aidez-les, ils vous donneront un bouclier magique.

LA PASSE DU COUP D'ÉPÉE

Cette mission est assez délicate. Vous devez avancer vos troupes pas à pas si vous ne voulez pas avoir de mauvaises surprises.
Placez vos troupes comme elles le sont sur la carte en pensant toujours à la vue de vos unités de tir. Les nains sont très lents. Prévoyez longtemps à l'avance l'action que vous voulez leur faire effectuer.
Avec vos arbalétriers et votre canon, descendez les deux troupes d'archers qui vous font face. Elles reculent jusqu'à la paroi du fond.
Avancez alors doucement votre cavalerie au niveau du premier coude. Des zombies vous attendent derrière. Reculez jusqu'à votre emplacement initial, pour donner libre cours au feu de vos arbalétriers et de votre canon. Attention, n'allumez pas vos troupes. Normalement, deux nouvelles unités de zombies devraient naître sous vos yeux, un sorcier et une unité d'êtres les rejoignant peu après. Si ce n'est pas le cas, allez traîner les guêtres de vos cavaliers vers ce coude fatidique après avoir liquidé les deux troupes de zombies. Ramenez-les très vite quand les ennemis se ramènent.
Pour se débarrasser du sorcier, le canon et les arbalétriers sont le plus sûr moyen pendant que vos autres troupes s'occupent des êtres.
Ensuite finissez les deux troupes d'archers avec vos arbalétriers en les déplaçant dos à la paroi de droite. Une troisième troupe d'archers apparaît à côté de la cascade. Avancez vos arbalétriers à la limite de portée de tir pour les tuer. Faites suivre vos troupes en les avançant à côté des arbalétriers. Envoyez votre cavalerie récupérer le magot et jetez un coup d'œil à l'entrée du coude suivant.
Une troupe d'êtres et de guerriers vous y attendent. Ramenez vos cavaliers en vitesse à côté des arbalétriers. Allumez les adversaires avec vos arbalétriers. Quand ils sont près, lancez vos hordes sauvages dessus. Le passage est libre. En remerciement, le nain vous donne un objet magique.





GRANDE FORÊT



Attention, les troupes ennemies se cachent dans les cabanes. Placez votre canon assez loin derrière, à gauche de l'arbre. Entre lui et l'arbre, mettez votre infanterie le plus en avant possible. A droite de la cabane, pas trop loin d'elle, placez votre cavalerie. A gauche de la zone, placez vos arbalétriers et votre sorcier assez près du bord du tableau. Prenez garde à ce que leur vue soit bien dégagée.
Le combat peut commencer. Avec votre canon, tirez sur l'entrée de la cabane de gauche. Son tir aura des chances de faucher la première troupe de zombies. Avancez votre cavalerie pour faire sortir les troupes adverses et ramenez-la aussitôt à sa place précédente. Retournez-la pour la lancer sur les zombies qui sortent de la cabane de gauche. Tirez avec votre canon sur la troupe la plus éloignée. Quand elle est proche, finissez-la avec votre infanterie. Pensez à stopper son tir avant qu'il ne fauche vos soldats. Occupez-vous des deux troupes de zombies qui se présentent. Des guerriers squelettes et une bande d'archers arrivent sur vos arbalétriers. Eliminez en premier les guerriers en utilisant aussi bien vos arbalétriers que votre sorcier, ensuite occupez-vous des archers.
Quand tout ce joli monde est effacé, vous pouvez mettre en marche vos troupes. Mettez votre sorcier à droite de la cabane d'où la première troupe est sortie, et les arbalétriers à gauche. Approchez vos fantassins sur la gauche du fourré puis amenez votre cavalerie vers le centre. La deuxième vague ennemie s'avance. Reculez votre cavalerie hors de la ligne de mire de vos arbalétriers et retournez-la. Tirez avec votre canon sur la seconde cabane. Détruisez au maximum les momies avec votre



sorcier et vos arbalétriers. Quand elles se rapprochent trop près, lancez vos fantassins dessus tandis que votre cavalerie s'occupe des guerriers. Tirez sur les archers avec vos arbalétriers, votre sorcier et le canon.

Une fois ces troupes nettoyées, déplacez votre sorcier, vos arbalétriers et vos fantassins au-dessus de la seconde cabane, mais sur sa gauche. Mettez-les en arc de cercle avec vos fantassins, le plus haut, assez loin de la cabane, proche du haut supérieur du plateau. Rapprochez vos cavaliers vers le bord droit du plateau pour prendre les êtres à revers. Tirez dessus avec votre canon. Normalement, ils sont trop loin, mais en visant dans leur direction, son tir va les toucher. Tirez sur eux avec vos arbalétriers. Ils vont se mettre en marche pour récupérer la sacoche d'argent, tandis qu'une troupe de guerriers sort de la troisième cabane. Envoyez vos cavaliers à revers sur les êtres. Avec vos arbalétriers et votre sorcier, détruisez les guerriers. Si tout se passe bien, vous en aurez fini avec eux assez rapidement.

GRANDE FORÊT

La zone de placement se trouve au centre de la carte. Vos troupes doivent regarder de tous les côtés, pour ne pas risquer de se faire prendre. La première vague d'attaque se compose d'une bande d'archers à gauche, et d'une autre à droite. Tirez sur ceux de gauche avec le canon et sur ceux de droite avec les archers. Un sorcier arrive très vite par le milieu gauche du bord de la carte. Envoyez vos cavaliers dessus puis dirigez-les vers le fourré gauche, en dessous.



La deuxième vague arrive sous forme d'un scorpion venant du haut droit et d'un gobelin venant du bas gauche. Occupez-vous du scorpion en jetant des sorts. Quand il est trop près, chargez avec les joueurs d'épée. Laissez les gobelins venir tout près de vos fantassins pour les charger avec. Une araignée arrive du côté droit. Eliminez-la avec vos arbalétriers. Servez-vous des flagellants s'ils n'arrivent pas à l'éliminer. Puis, placez les à gauche du sorcier.

Tout n'est pas fini. Un scorpion se pointe du bas gauche de la carte. Jetez vos cavaliers dessus. Puis remontez-les près du bosquet. Un gobelin arrive du bas droit de l'écran. Attendez-les avec vos fantassins. Des gobelins et une araignée arrivent du haut gauche de la carte. Allumez les gobelins avec votre sorcier et votre canon. Finissez-les avec vos cavaliers. Laissez les flagellants s'occuper de l'araignée, soutenus par les joueurs d'épée.

GRANDE FORÊT

Pour une fois, faites confiance à l'ordinateur. Juste quelques petits trucs à régler. Replacez la cavalerie en la posant à la limite supérieure de la zone de placement et ordonnez-lui de monter sur la colline, derrière le tank. Même chose pour les joueurs d'épée. Ordonnez ensuite au canon et au tank de tirer sur la colline en face. Vous pouvez maintenant lancer la partie.

Une troupe d'archers se cache sur la colline où vous envoyez vos cavaliers. Avant de pouvoir les détruire, il faut vous occuper des gross bruts qui se pointent de chaque côté des archers. Cavaliers et joueurs d'épée devraient s'en occuper sans problème.

Ramenez vos cavaliers pour les placer devant votre sorcier. Avancez-les doucement, jusqu'à ce qu'ils rencontrent les gross bruts qui arrivent. Récupérez aussi les joueurs d'épée pour les mettre à proximité des arbalétriers. De leur côté, une autre équipe du même acabit arrive. Quelques carreaux devraient leur enlever toute velléité de combat. Dirigez toutes vos troupes sur la colline en face pour détruire au plus vite le sorcier et les deux troupes d'archers qui s'y trouvent. Si vous vous démerdez bien, vous obtiendrez la bannière de la colère.







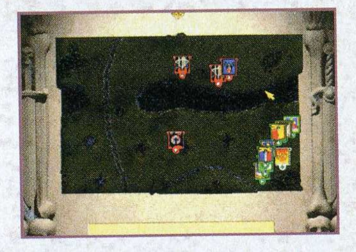
SYLVANIE

Les forces du mal sont sur l'autre bord. Les archers commandés par un vampire vous empêchent de vous étaler correctement. Placez-vous hors de leur portée .

Canardez avec votre canon le vampire puis les archers quand il disparaît. Utilisez le mortier pour détruire les goules. Elles vous attaquent presque immédiatement. N'oubliez pas que vous avez un sorcier et des armes magiques qui les mettront en fuite presque sans qu'elles vous touchent.

Une fois celles-ci détruites, remontez légèrement vos arbalétriers le long de la falaise à distance de tir des archers. Soyez patient. Avec votre canon et votre mortier, détruisez l'équipe d'archers la plus proche. Quand le vampire revient, visez-le. A force de patience, vous réussirez à vous débarrassez de lui et d'une troupe d'archers sans dégâts pour vos unités. Pulvérisez au mortier les maisons, on ne sait jamais ce qu'elles cachent. Montez alors doucement vos troupes. Une bande de spectres vous attaquent. Avec vos arbalétriers, détruisez la seconde troupe d'archers en les plaçant à portée. Après l'avoir détruite, avancez à nouveau vos troupes, en les plaçant en arc de cercle autour du pont rocheux. Avancez vos cavaliers pour découvrir les troupes adverses. Ramenez-les alors prendre leur place, près à l'attaque.





LES TOURS DÉTRUITES

Avant de commencer cette mission, veillez à ce que votre cavalerie possède un emplacement libre pour mettre un objet magique.

Toutes vos troupes doivent être placées sur la gauche de la zone de placement, hors de portée des balistes orcs.

La première vague se compose de chevaucheurs et de deux bandes de guerriers orcs. Une des bandes possède un bouclier qui la protège des tirs. Vous la reconnaîtrez à ses scintillements oranges qui apparaissent quand vous lui envoyez des boulets ou des carreaux d'arbalètes. Laissez-la approcher pour la détruire avec vos cavaliers ou vos joueurs d'épée. Si elle se sauve en hissant le drapeau blanc, poursuivez-la avec vos cavaliers et marchez-lui dessus. Faites prendre le bouclier par votre cavalerie. Allumez les deux autres troupes avec toute votre artillerie et vos arbalétriers. Utilisez le canon des Porte Rancune pour arroser les archers se tenant au bord de la falaise.

La seconde vague se compose d'un sorcier et de deux troupes d'archers. Le sorcier est à éliminer en premier lieu avec le mortier ou le canon Impérial. Occupez-vous en même temps des archers avec vos arbalétriers et le restant de votre artillerie.

Votre canon Porte Rancune a fini de nettoyer la falaise ? C'est très bien, on va pouvoir passer à des choses plus sérieuses. Deux balistes et une catapulte se dressent entre vous et les ruines. Une des balistes est cachée dans le bosquet de gauche sur la falaise. Envoyez votre cavalerie faire un tour vers la baliste la plus proche. Elle doit aller s'avancer suffisamment sur le plateau pour que sortent des portes des ruines trois groupes de chevaucheurs. Ramenez vos cavaliers en vitesse à leur emplacement initial sans oublier de les mettre face à l'adversaire. Tirez sur ces trois bandes d'ennemis avec tout ce que vous avez. Une fois ces dernières éliminées, vous pouvez vous attaquer à l'artillerie adverse.

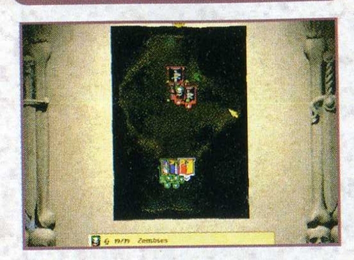
Lancez vos cavaliers sur l'artillerie cachée dans le bosquet en premier pour que tous les tirs se concentrent sur eux. En suivant, envoyez les joueurs d'épée, les fantassins et les flagellants sur les deux autres pièces d'artillerie. Si tout se passe bien, vous ne devriez pas avoir de trop grosses pertes.



Deux goules et un spectre se pointent. Allumez la troupe la plus proche avec votre sorcier (placé le long de la falaise près du pont, son efficacité sera remarquable) et avec vos arbalétriers. Lancez ensuite vos unités sur les ennemis, en les prenant de travers. Ça ne devrait pas faire un pli.



CHÂTEAU DE DRAKENHOF



Cette mission risque de faire couler beaucoup de sang, autant du côté ennemi que du vôtre. Le comte n'est pas un vampire facile à éliminer. Avant de parvenir à le tuer, il vous donnera bien du tracas. Mettez vos arbalétriers en avant le long de la falaise.

Si votre sorcier a le sort de téléportation, essayez de relancer le jeu pour obtenir un autre sort (rafale ou tempête de flamme).

La première vague ne pose pas trop de problème. Une troupe de zombies et deux de guerriers ne font plus peur à vos unités, surtout si vous les amoindrissez avec vos arbalétriers et votre sorcier.

N'avancez que très peu vos troupes. Tant que le comte est vivant, votre principal but est son élimination. Utilisez votre cavalerie ; elle se déplace plus vite que les autres troupes. Si enfin vous avez fini par l'avoir, allez titiller les opposants. Ils ne sont pas très loin, juste dans les bras du tunnel.

Des goules et des spectres vous attaquent. Arrosez de carreaux et de feu, puis terminez-les avec vos troupes. Attaquez ensuite les deux bandes d'archers.

Quand vous croyez que tout est fini, une dernière bande de guerriers arrive. Elle ne fait pas long feu contre vos unités.

En lisant ces lignes, cette mission paraît facile. Avec de la chance, ça sera le cas. Sinon, n'hésitez pas à la recommencer autant de fois qu'il le faudra.

GRANDE FORÊT

Les ennemis vous attaquent de toutes parts. Placez vos unités dans toutes les directions, comme sur la carte.

Détruisez d'abord les archers qui se présentent à gauche et à droite avec toutes vos troupes de jet (canon, arbalétriers et mortier).

Une troupe de gobelins arrive par le haut de la carte. Chargez-la avec votre cavalerie. Une autre se glisse du côté gauche. Les arbalétriers en font leur affaire. Deux unités d'archers passent par l'autre côté de la rivière, sur la droite. Utilisez le mortier et le canon, quand vous en avez fini avec les gobelins. Contre les guerriers qui essayent d'attaquer par le bas gauche de la carte, opposez vos joueurs d'épée. Amenez vos fantassins donner un coup de pouce à la cavalerie. Avancez vos arbalétriers pour régler le compte des archers situés de l'autre côté des flots. Une troupe de chevaucheurs arrive par en haut à gauche. Rameutez vos ogres et vos fantassins pour les détruire. Une autre troupe de chevaucheurs passent par l'autre côté de la rivière. Lancez sur eux votre cavalerie, après les avoir bien allumés au canon et au mortier. Enfin, occupez-vous des guerriers qui arrivent par le bas. Après cette bataille, les ogres dévoilent leur projet. Vous pouvez les suivre, si vous le désirez. Quoi qu'il se passe par la suite, vous arriverez trop tard pour empêcher la libération de la Main de Nagash. Moi, j'ai coupé au plus court. Aussi vous voici parvenu aux environs de Kislev, capitale du grand Nord.

KISLEV

Placez votre armée le long de la falaise, hors du champ de vision des ennemis.

Visez avec votre mortier l'arrière du groupe de rochers situé à sa verticale. Une catapulte s'y trouve. Vous ne l'aurez pas tout de suite, mais en écoutant les cris de douleur, vos tirs seront pouront être plus précis. Dans un premier temps, amenez toutes vos troupes à l'extrémité gauche de la carte, à proximité de la maison. Deux troupes de zombies devraient essayer de vous empêcher de vous y installer. Dans un second temps, amenez vos sorciers à l'abri dans ce coin gauche. Attendez ensuite que la catapulte soit détruite pour passer à l'attaque.

Avancez vos cavaliers à couvert, le long de la falaise où se tiennent les archers ennemis. Lancez-les vers le groupe de rochers où était la catapulte. Dès que vous voyez des ennemis, rejoignez vos troupes. Des êtres vous suivent. Eliminez-les et recommencez le même cirque pour cette fois-ci détruire les guerriers situés en haut à gauche.

Une fois que vous avez nettoyé tout le terrain, amenez toutes vos troupes dans le coin, sur la falaise de droite. Laissez les sorciers là où ils sont, vous n'en aurez pas besoin. Pour éviter que les archers ennemis vous prennent à parti, placez vos arbalétriers à côté de l'arbre, entre la maison et les rochers. Ils sont à la limite des tirs adverses et ne risquent pas d'être touchés.

Quand le sorcier s'approche de vous, visez-le avec le mortier. Une fois que votre cavalerie (joueurs d'épée, infanterie et flagellants) est arrivée, avancez vos cavaliers vers les archers de la falaise la plus haute. Deux troupes débarquent : des êtres et des guerriers, suivies d'une troupe d'êtres et d'une autre de guerriers. Ramenez en

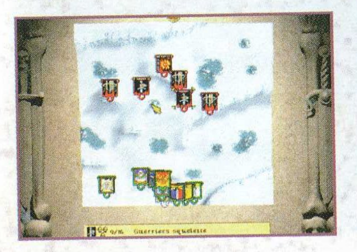




vitesse votre cavalerie. Allumez les ennemis avec votre mortier. Quand les êtres descendent vers vos sorciers, attaquez-les par derrière avec votre cavalerie. Quand les autres groupes l'attaquent, chargez-les avec votre infanterie. Détruisez les guerriers qui passent à droite des rochers avec les flagellants et les joueurs d'épée. Lancez ensuite la cavalerie et l'infanterie sur les archers. La route vers la Main de Nagash est libre. Une troupe de cavaliers vous propose de se joindre à vous si vous les aidez dans leur chasse aux Trolls. Vous pouvez accepter leur invitation, car comme je le disais tout à l'heure, quoi qu'il puisse se passer, vous arriverez trop tard pour empêcher la libération de la Main.

DÉSERT DU NORD

Placez vos unités sur le côté droit de la zone. Laissez une troupe comme les flagellants sur la gauche. Cachez votre mortier avec la falaise, en le mettant au milieu. Quant à votre canon, il doit pouvoir tirer sur les guerriers et les archers de droite. Entourez-le des autres unités.
Détruisez les guerriers de droite avec le canon puis les archers. Quand ils reculent, suivez-les avec les fantassins (s'ils ont la bannière de la colère) le long de la falaise pour qu'ils soient cachés de leur vue et allumez-les en jetant des éclairs. Quand vous ne les voyez plus, ramenez vos troupes à leur place initiale.
Allez chercher les guerriers de gauche avec la cavalerie, pour vous en occuper. Très vite, de nouvelles troupes ennemies arrivent. Cavaliers, chars de mort vivant et sorcier. Utilisez le mortier pour les amocher et finissez-les avec vos troupes à pied quand ils se rapprochent.
Ramenez les flagellants et les joueurs d'épée à côté de l'infanterie. Lancez votre cavalerie sur la catapulte puis l'infanterie sur les archers. Utilisez les pouvoirs des objets magiques. Faites suivre vos soldats par les joueurs d'épée et les flagellants pour les soutenir quand les autres troupes adverses arrivent. Elles se composent de cavaliers, d'un char, de spectres et de guerriers. Ensuite, avec votre cavalerie foncez sur la troupe d'archers qui se cachait à droite.
Remontez vos arbalétriers à côté de vos cavaliers. Faites-leur faire ensuite le tour par en haut. Ils rencontrent une première troupe d'archers, qu'ils éliminent très vite en leur tirant dessus par derrière, puis une seconde qu'ils effacent de la carte aussi vite. La Main de Nagash n'attend plus que vous dans la mission suivante.



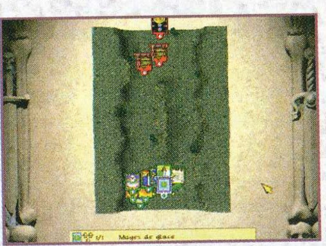
DÉSERT DU NORD



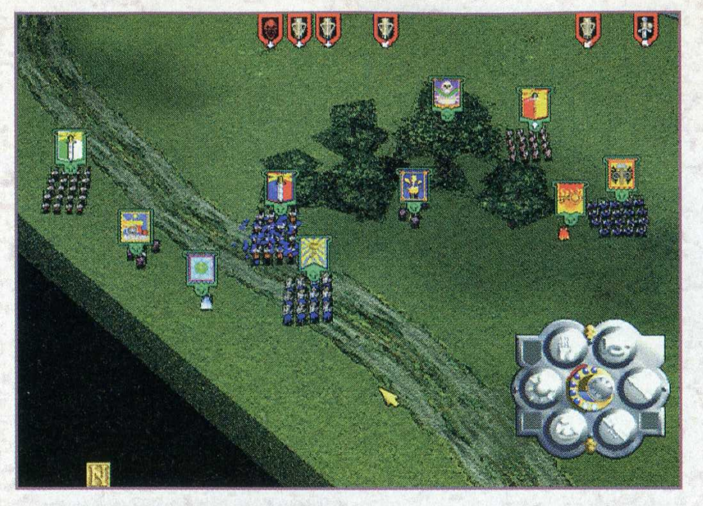
La destruction de la main de Nagash risque de vous demander de gros sacrifices. Pour éviter trop de pertes, placez votre mortier derrière le rocher de droite. A droite du rocher, mettez les arbalétriers et les joueurs d'épée. A gauche du canon, installez la cavalerie et les flagellants. Le long de la falaise, entourez le canon des sorciers sans qu'ils soient trop éloignés des autres troupes. En couverture, à gauche du canon, placez les fantassins.
La première vague se compose de deux groupes de cavaliers, d'une troupe de guerriers et d'une bande d'archers. Un sorcier et une troupe de spectres tentent de se glisser sur la gauche. Utilisez votre mortier contre les archers, et les arbalétriers contre cavaliers et guerriers. Avec leurs objets magiques, vos troupes devraient tenir le choc. Visez au canon le sorcier. Laissez les fantassins s'occuper des spectres aidés par vos sorciers.
Envoyez ensuite un groupe de cavaliers titiller l'ennemi. Quand il commence à bouger, faites-les rappliquer en vitesse à leur place initiale, prêts au combat. La deuxième vague se compose de deux chars, d'une troupe de guerriers et deux troupes d'archers. Allumez les archers en premier avec votre artillerie et vos arbalétriers. Massacrez les trois autres avec les autres troupes.
Maintenant, allez titiller la Main de Nagash avec des cavaliers. Amenez les troupes adverses sous votre feu, et le tour est joué.

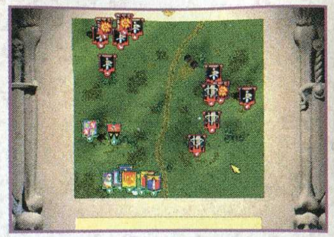
PASSE DU COUP D'ÉPÉE

Cette mission s'effectue très vite. Tout repose sur le placement des troupes. Pour cela, regardez la carte, et vous ne pourez pas vous tromper. Successivement, plusieurs unités vont se présenter par la gauche puis par la droite du canyon. Vous affrontez ainsi deux troupes de cavaliers et un char de mort-vivant pour la première vague. La seconde vague se compose encore de deux unités de cavalerie et d'un char. La troisième et dernière s'arrête sur une troupe de cavaliers et un char. Leur fin vous ouvre le passage en Bretonnie. Votre route croise une troupe d'elfes. Si vous les suivez, après moult combats, vous obtiendrez qu'une troupe d'archers elfes vous rejoigne. Si vous refusez, une troupe de chevaliers vous rejoint dans la ville suivante. Dans tous les cas, une troupe de pistoliers s'associe à vous. Quoiqu'il en soit, aucun des chemins ne facilitera l'affrontement avec le Graal Noir.









BRETONNIE

Le Bretonnie ressemble à une promenade de santé en comparaison du Grand Nord. Mais ne vous reposez pas trop vite sur vos lauriers, le plus dur ne va pas tarder. En attendant, cet encas vous permet d'entrainer vos nouvelles troupes.
Placer vos troupes comme sur la photo ci-dessus. Avec votre mortier et vos arbalétriers, nettoyez la rive, en face de ces archers. Toujours avec le mortier, canardez l'îlot. Vous devriez pouvoir vous débarrasser d'une grande partie des archers, si ce n'est la totalité. Avancez vos arbalétriers en suivant la rive. Vous découvrez des guerriers cachés dans le bosquet de l'îlot. Votre mortier en fait son affaire en moins de deux, grâce aux arbalétriers. Dirigez ensuite les tirs du mortier sur les êtres.
Quand il n'y a plus d'ennemis sur l'îlot, avancez vos troupes en les plaçant en arc de cercle autour du gué. Finissez les archers qui restent de l'autre côté. Puis avancez à nouveau vos troupes en les disposant en arc de cercle autour du second gué.
Un sorcier apparaît sur la colline de gauche. Tirez des carreaux d'arbalètes sur lui jusqu'à ce que mort s'en suive.
Envoyez alors votre cavalerie en reconnaissance. Deux troupes d'êtres et trois de guerriers vous poursuivent. Ramenez vos cavaliers en vitesse à leur place précédente et arrosez tout ce beau monde de carreaux et d'éclairs. Ils passent vite de vie à trépas, à votre plus grande joie. Life is a fight.

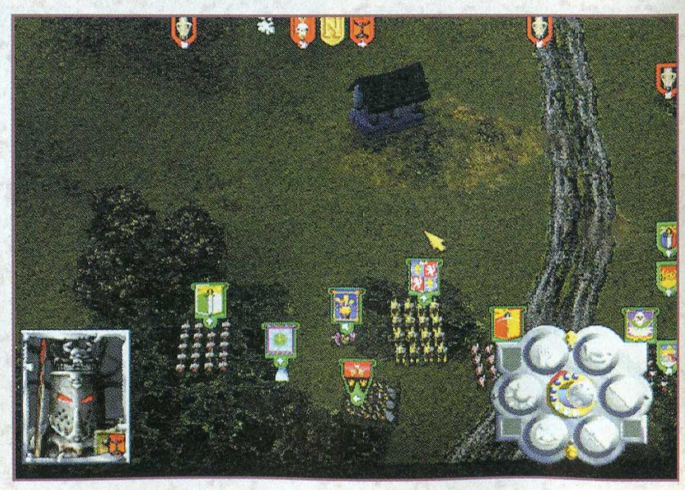


BRETONNIE DU NORD

Placez toutes vos troupes à gauche du chemin, pour éviter le tir de la catapulte de droite. Arrosez derrière le bosquet avec votre mortier, pour avoir l'équipe d'archers qui se cache. Détruisez toutes les troupes d'archers les plus proches avec votre canon, vos arbalétriers et le mortier. Un sorcier se balade dans le coin. Dès que vous le voyez, concentrez le feu sur lui.
Ensuite, déplacez les pistoliers et les chevaliers du royaume à proximité du moulin de gauche, en leur offrant une vue imparable sur la vallée en contrebas.
Amenez votre sorcier des glaces au niveau du moulin, de manière à ce qu'il ait dans sa ligne de mire les troupes de guerriers et les catapultes. Ne l'avancez pas trop, il se retrouverait vite sous leurs tirs. Si vous avez de la chance, il a le sort de tempête. Si ce n'est pas le cas, relancez la partie pour l'obtenir. Avec ce sort, vous pouvez descendre toutes les lignes arrière sans problème. Amenez vos arbalétriers à côté des pistoliers. La dernière troupe de guerriers, la plus éloignée, se réveille enfin quand vous commencez à la décimer. Finissez-là quand elle arrive à portée de tir de vos arbalétriers et pistoliers. Amenez vos fantassins et votre cavalerie à côté du moulin. Mettez-les de travers entre le moulin et le second bosquet. Faites-les avancer doucement jusqu'à que d'autres guerriers viennent vous attaquer. Là, vos troupes de jet vont les éliminer.
Déplacez le sorcier des glaces à côté de votre canon dans l'axe de la dernière catapulte. Jetez le sort Tempête plusieurs fois de suite, pour tuer les archers et détruire la catapulte. Les dernières troupes se dirigent vers la zone où se situent vos arbalétriers. Vous allez pouvoir les détruire sans problème.

MOUSSILLON

Comment en finir avec le Graal Noir ? Vous allez voir, même si l'action se déroule très vite, ce n'est pas bien difficile, à condition que vous placiez au mieux vos troupes. La place est limitée.







Dans un premier temps, avec votre mortier, éliminez les archers de gauche, et avec votre canon ceux de droite. Essayez à tout prix de tuer le sorcier. Il vient se promener derrière vos lignes, ça ne devrait pas être bien compliqué de le piéger, avec un peu de chance. Passons maintenant aux choses sérieuses.
Avancez votre cavalerie, sur le chemin, un petit peu plus loin que les tombeaux. Les ennemis déferlent. Ramenez-la à son ancienne place. Un char et une troupe de goules arrivent par les côtés droit et gauche. Utilisez votre artillerie, vos pistoliers et vos arbalétriers pour les décimer au maximum. Visez plutôt les momies, les chars se déplaçant trop vite pour que vous puissiez les toucher. Attendez les chars avec votre cavalerie. Les sorciers devraient pouvoir s'occuper des momies avec l'aide des fantassins.
Une fois que ces quatre unités ont été éliminées, chargez les chevaliers du Graal Noir avec vos troupes à cheval. Un groupe de momies et un char arrivent par la droite tandis qu'une troupe de goules et des momies arrivent par la gauche. Ne dégarnissez pas votre défense. Tirez sur les momies et sur les goules avec tout ce que vous pouvez. Attendez-les de pied ferme au niveau de votre artillerie. Les trois troupes à cheval, grâce aux objets magiques, s'en sortent assez bien. Méfiez-vous des troupes adverses. Lorsqu'elles fuient, elles ne battent pas forcément en retraite.
Après avoir vaincu le Graal Noir, vous voici maintenant prêt à affronter le roi de la terreur.

ALDORF

Plusieurs troupes ennemies vous font face. Vous vous en occuperez plus tard. Pour l'instant, il va falloir résister au premier assaut. Pour cela, placez vos troupes en équilibrant de chaque côté les unités de tir et les autres. Vous ne devez pas être trop près de la limite de la zone, car les catapultes adverses l'atteignent presque..

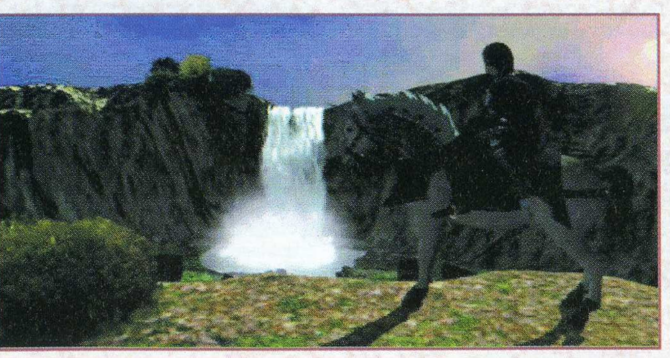


Dans un premier temps, deux troupes de momies et deux troupes d'archers arrivent de part et d'autre. Elles sortent des pyramides les plus proches. Visez les momies, puis quand elles sont trop près, visez les archers. Mais n'oubliez pas : débarrassez-vous du sorcier dès que vous le pouvez, en délaissant vos cibles pour vous concentrer sur lui quand il apparaît.
Dans un second temps, envoyez une troupe de cavaliers jusqu'au niveau des secondes pyramides. Quatre groupes de momies en sortent. Arrosez-les et finissez-les avec vos troupes.
Emmenez ensuite vos trois troupes de cavaliers directement sur le Roi de la Terreur, pour l'éliminer. Ramenez-les ensuite à l'arrière.
Déplacez vos arbalétriers et votre tank sur la dune de gauche, derrière la pyramide. Avancez jusqu'aux limites de tir de la catapulte et détruisez la troupe d'archers à côté de la seconde pyramide. Avec vos trois troupes de cavaliers, suivez la dune du côté droit, cachées de la catapulte de droite. Une fois que vous êtes suffisamment proche, sans avoir à dévoiler votre présence, chargez-la et dès qu'elle est détruite ramenez vos cavaliers derrière la seconde pyramide.

Avancez vos arbalétriers le long du mur horizontal de la seconde pyramide de gauche. Conduisez votre tank le long, en suivant les murs verticaux des pyramides derrière la troisième pyramide de gauche. Lancez vos trois groupes de cavaliers à l'attaque de la catapulte. Déplacez vos arbalétriers en face des archers, pour qu'ils leur tirent dessus. Prenez à revers les deux troupes adverses avec le tank.
Voilà, vous avez réussi. Vous avez humilié le Roi de la Terreur. Vous pouvez maintenant repartir chasser les peaux vertes, jusqu'au prochain coup.

TIPS : COMMENT AVOIR PLEIN D'OR ?

Ah ! Avec de l'or, plus de problème de troupes. Pour en avoir un peu plus, un éditeur hexadécimal vous suffit. Par exemple, celui qui était sur le CD de Joystick le mois dernier.
Editez une de vos sauvegardes dans le répertoire savegame. A la ligne 285, case 28Ch et la case suivante, remplacez les valeurs affichées par FF FF. Vous voilà pourvu comme un seigneur !



En détresse

GABRIEL LOPEZ

Bon, c'était pas du gâteau, mais j'en suis sorti, de cette saloperie de forêt ! Vivement que j'arrive au petit village, là-bas, à côté de l'espèce de pont miteux. Pouf, pouf, plutôt mortel comme patelin. Sauvé ! y'à un bar-tabac. Zut, fermé... Et comment je fais moi ? Ho, une cabine téléphonique. Voyons voir, Merde ! plus de combiné... et c'est bourré de graffitis. Hé, il est marrant celui-là ! Je vous le lis : bloqué dans un village désert ? Perdu dans un jeu ? Vous voulez aider ? Envoyez vos questions et réponses à : Joystick, En Détresse, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex». Ah bon, et comment j'appelle un taxi, moi ?



JEDI KNIGHT (PC-CD)

Chers ami(e)s lecteurs du Chasseur Français (non, je déconne). Je suis bloqué dans Jedi Knight au tableau «Into The Dark Palace». Je n'arrive pas à entrer dans la tour, via le plaza deck, car je ne sais pas ce qu'est le plaza deck et où il se trouve. J'ai tué tous les soldats impériaux, détruit toutes les tourelles et tous les droïdes sondes, et je n'ai rien trouvé. Je vous le demande encore une fois, aidez moi.

Réf.: N°9601, MaKa B

SPACE QUEST VI (PC-CD)

Je suis bloqué à l'hôtel, pour transformer le datacordeur en balises domestiques. Je n'arrive pas à enlever les composants, alors svp expliquez-moi comment on fait. Merci d'avance.

Réf.: N°9602, Romain

BLADE RUNNER (PC-CD)

Je suis bloqué dans l'acte 3 de Blade Runner. Je ne parviens pas à trouver l'indice qui relancerait mon enquête. Pour vous situer : j'ai mis Gordo sous les verrous, j'ai questionné ce crétin de Larry Patte Folle, la marchande d'insectes ne peut plus m'aider, et je n'ai rien trouvé chez JF Sebastian (Ce dernier ne veut plus me parler, d'ailleurs). Voici les lieux que je peut visiter : Chinatown, le secteur animalier, le secteur génétique, l'animalerie de Runciter, Hysteria Hall, le secteur des loisirs, l'immeuble Bradburry et l'immeuble Tyrrel. Merci d'avance pour le coup de pouce.

Réf.: N°9603, Pierre

LA CITE DES ENFANTS PERDUS (PC-CD)

Bon d'accord, j'admets que ce jeu est top... Je suis à la mission 2. Que répondre à la pieuvre ? Comment je dois faire pour savoir où est la baraque des recettes ? Comment y accéder ? Qu'est-ce que je dois faire pour réussir la mission ? Merci pour tout.

Réf.: N°9604, Manuel

TOONSTRUCK (PC-CD)

Ca fait un an que je suis bloqué, car je n'arrive pas à trouver comment prendre la colle que fabrique la vache avec son «collotron» Et puis, que faire avec le vautour qui est sur le panneau du «lointain-lointain». Merci de m'aider car je crack !!!

Réf.: N°9605, Patrick

LEISURE SUIT LARRY 7 (PC-CD)

A l'aide !!! Suite aux bons conseils de mon magazine préféré, je me suis empressé d'acheter la version Budget de Leisure Suit Larry 7, en version française. Malheureusement, je ne parviens pas à découvrir tous les œufs de Pâques qui y sont dissimulés. Cette version aurait-elle été censurée ? Je m'explique... Oeuf de Victoria : il est dit qu'il faut cliquer sur le mec de droite, lorsque Vicki joue à LSL6 et ensuite lui faire l'amour ; hors rien ne change, lorsque je clique sur le mec, rien ne se passe... Oeuf de Jammie Lee : dès que l'on entre dans la salle de bal, il faut faire rêver Larry... or je ne parviens pas à écrire l'accent au dessus du e (pourtant j'appuie d'abord sur l'accent et ensuite sur e). Le jeu ne parvient pas à reconnaître le verbe demandé. Snif. Quelqu'un pourrait-il m'aider et me renseigner sur les autres œufs existants ? J'en bave d'impatience !

Réf.: N°9606, Benoît

QUAKE 2 (PC-CD)

Fan de Quake 2, je suis cyber-mécontent du trop simple bourrinage en super hard. Une space-semaine après l'avoir acheté, je l'ai fini aussitôt en super hard. Trop facile, mon seul recours fut, comme pour le 1er mythique du nom, de me marrer en faisant des plasmovideos avec mon troudujeu : RECORD <demoname>. Je me suis défoulé sur le premier trucid-niveau en le faisant le mieux possible (soit hyperparfait en super hard). Pour la visualiser, je lobotomise mon clavier : PLAY <demoname>. Voilà la cyber-horreur, c'est une commande pour les sons. Ze problème : comment les regarde-t-on avec nos yeux ? Autrement, il n'y a plus de fun.

Réf.: N°9607, Space Bourrin Inc

LITTLE BIG ADVENTURE (PC-CD)

SOS ! Ca fait des jours que je bloque dans ce jeu. Mon problème : je n'arrive pas à trouver le Proto-pack. Comment faire pour avoir la carte rouge ? Merci à tous ceux qui pourront m'aider.

Réf.: N°9608, Hot-Dog

! Réponses

THE DIG (PC-CD)

Réf.: N°9201, Bison Farceur

A partir du moment où tu reconstitues la bébête du lac, voilà ce que tu dois faire : Utilise sur la bébête les cristaux de vie. Remets les os en place, ajoute le petit récipient trouvé avec les cristaux. Réutilise à nouveau les cristaux sur les os. Maintenant, explore un peu sous l'eau. Rentre dans la caverne. Récupère la plaque de métal et le bâton orange. Retourne au Nexus, tu peux maintenant placer la deuxième plaque. En te servant du bâton rouge (porte à gauche de la colonne) et du bâton orange (porte à droite), ouvre les

portes. Observe le bâton orange pour le code et prends le métro derrière la porte de droite. Avance, va vers le haut, et saute la crevasse. Utilise ta pelle pour faire tomber le rocher. Examine l'endroit, actionne le panneau et va vers la droite, ou tu trouveras le bâton bleu, puis retourne sur tes pas et rentre au plateau. Il te faut maintenant récupérer la pièce volée par la bestiole. Pour y arriver il te faut une cage : récupère la cage thoracique, la cheville, le couvercle et le bâton. Mets la cheville dans le trou de la roue. Utilise le poteau sur la cheville, sur lacage thoracique, sur le crochet et le bâton sur la cage. Maintenant, tu n'as qu'à traquer la bête dans tous ses nids et la faire prisonnière grâce à la cage. Une fois que tu la tiens, mets lui le bracelet autour du cou et sers-toi de l'artefact pour la suivre. Libère la bestiole et suis-là. Sers-toi de la pelle et bonne chance pour la suite.

Pat

LIGHTHOUSE (PC-CD)

Réf.: N°9306, SOS

Le code du coffre-fort est : 5-18-28. On le trouve dans la lettre à ouvrir avec le coupe-papier. Pour ouvrir le coffre : initialise-le en faisant tourner les chiffres deux fois dans le sens des aiguilles d'une montre. Arrête-toi sur le 0, puis tourne par la droite jusqu'au 5, puis refait un tour complet jusqu'au 5. Tourne jusqu'au 18 par la gauche et refait un tour complet en t'arrêtant sur le 18. Tourne jusqu'au 28 par la droite et voilà. Il faut que tu patientes un peu entre chaque manipulation du code. Pour la machine dans le labo : Tape le code 8-24-96, mets en route la grosse machine rouge. Force la boîte blanche près de la porte avec la pince-monseigneur. Prends l'ampoule verte. Prends le fer à souder, le fusible et le fil sur l'établi. Remplace le fusible grillé et le fil, et soude le tout, dans le panneau de la machine rouge. Active les 8 interrupteurs sur l'ordinateur central et le levier de gauche. Monte les escaliers et ouvre le plafond en frappant trois fois avec la pince sur le cadenas. Remplace la vieille lentille par la neuve et branche la machine (le fil blanc du haut). Sors de la maison, et va armer le troisième disjoncteur. Retourne dans le labo et prends une deuxième lampe verte. Active le programme sur le terminal de l'ordinateur, retournes-toi, pousse le deuxième levier, et voilà.

Pierre

DAGGERFALL (PC-CD)

Réf.: N°9305, Hervé demi-dieu tueur de pingouins.

Salut Hervé 1/2 dieu tueur de pingouins. Tu as de la chance, j'ai franchi ce stade 2 jours avant d'acheter mon JOYSTICK (adoré). Bref, au cas où tu ne l'aurais pas remarqué, l'ascenseur, qui t'amène à la salle au barres de la couleur des Schtroumpfs, passe devant deux sorties, et le tout sans s'arrêter ! (Ben ça alors !!). Il faut sauter en marche ou utiliser «lévitate». Au niveau de la première, tu trouveras un levier qui te permet d'entrer dans la salle. Ensuite, chaque levier auquel tu accéderas par la suite ouvre des portes (pardon, barres bleues) et en ferme d'autres (ça c'est moins cool). Le mieux est que tu en actionnes un, que tu remontes dans la salle voir ce qui a changé puis tu le repositionnes comme a l'origine (tu notes bien dans ta tête, ou sur un papier s'il n'y a pas assez de place, ce qui c'est passé) et tu recommences avec un autre... Il y en a 6 (en comptant le premier avec tout plein d'ascenseurs, mais pas de monstres (pas le temps, là il faut réfléchir... c'est quoi réfléchir ?) L'astuce consiste ensuite à les actionner dans le bon ordre ! Et ça c'est impossible à expliquer sans un dessin !

PS : Le Liche est balèze, style Ancien Vampire, en pire (Empire ?). Le truc, c'est d'avoir le sort «Reflect Spell». A la fin, tu te retrouves avec un Liche paralysé et presque mort (achevé par ses propres sorts !) qui n'attend plus que tes baffes (ça marche aussi très bien avec les Anciens Vampires). C'est un peu comme l'Aïkido, tu utilises la force de l'adversaire !!!

Re PS : Faut pas tuer les pingouins !

Shadow, dieu (entier) et protecteur des pingouins

WIZARDRY 7 (PC-CD)

Réf.: N°9405, Chiktaba l'Umpani

Mon vieux Chiktaba, tu ne risques pas de trouver de clef ou d'interrupteur, parce que y'en à pas. Comment on va faire alors ? Facile, tu as certainement trouvé un miroir ovale dans Orkogre Castle, non ? Bon, si tu as un peu de mémoire, dans un des couloirs de ce château, un message prévient qu'il y a une fente au plafond, et qu'un rayon de lumière la traverse. Bizarrement on trouve une grille fermée juste en face de cet endroit. Ensuite, tes problèmes de cachot devraient se résoudre tous seuls, mais prépares-toi à un ou deux combats bien saignants. Dans New City, pour accéder à l'undercity, il faut déjà que tu repères l'entrée qui se trouve en effet, dans la zone interdite, dans un petit couloir protégé par une porte fermée à clef. Crochète la serrure avec un personnage bon en trafiquage de serrures. Au fond du couloir, tu verras, il y a une espèce de serrure qui ne ressemble pas trop à une serrure. Pour la clef, à New City, il faut aller dans la «library» et parler au prof Wunderland de la «Old City History» et des «archives», il devrait te donner la clef.

Frère Tshober

ULTIMA 4 et 5 (PC)

Réf.: N°9501, Oone

Selon Moa, un fan des Ultima, pour régler ton problème, il te suffit de ne pas activer le pavé numérique avant de commencer. Pour cela, appuie sur Num Lock et lance les jeux par la suite. Sinon, si tu as des problèmes pour attaquer ou faire certaines actions. Il faut utiliser le clavier anglais. Remplace le «KEYB FR» par «KEYB UK» dans ton AUTOEXEC.BAT ou crée une disquette de boot qui chargera la config anglaise, Bon courage, Avatar.

Tbf, Christophe

LEISURE SUIT LARRY 7 (PC-CD)

Réf.: N°9504, Stef

Pour que tu trouves la valise d'Otapie et que tu aies la moisissure dans la douche de la chambre de Larry, il faut que tu ailles à la bibliothèque voir le bouquin sur Fokker, sur l'étagère de droite. Après, vas à la piscine et discute de Fokker avec Otapie. Parle avec Otapie de tous les nouveaux sujets apparus, jusqu'à ce qu'elle veuille aller dans la cabine de Larry. Vas ensuite dans la cale avant et ouvres la porte avec le passe-partout. Tu vas avoir la figure d'Otapie qui va aller dans ta figure. Vas revoir Otapie et dis-lui que tu as sa valise. Quand elle est dans ta cabine, sous la douche, actionne les toilettes. Sors de ta cabine puis reviens prendre la moisissure apparue dans la douche. Finish !

Josué

MYST (PC-CD)

Réf.: N°9505, Pascaline

Dans la bibliothèque, prenez le livre le plus à droite, sur l'étagère du milieu et ouvrez-le à la page 158. Recopiez le dessin. Puis, allez dans la cheminée, appuyez sur le bouton et dessinez le croquis de la page 158 sur la plaque devant vous. Appuyez ensuite sur le bouton. Un passage secret s'ouvre. Notez que Cyrus indique le code dans le monde de ChannelWood. Courage, la fin n'est plus loin.

Tbf, Grosboss, Flo

Jeux Crack

Pssst, Psssttt... Hep, oui vous là ! Venez voir un peu. Une bonne adresse, ça vous dit ? Ou pt'être un petit bar à patches bien discret. Remarquez... Si vous cherchez une simple astuce, vite fait, bien fait (cligne, cligne). OK? alors, attrapez l'éditeur hexa et suivez-moi... Souteneurs, souteneuses de tout bord, vous aussi participez au réseau des craques JOYeuses, envoyez astuces, cheats, patchs, etc. à : Jeux Crack, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex. Et en plus, ça gagne ! 50 F pour tout crack publié, 300 F par soluce publiée.

OUTWARS (PC-CD)

Voilà une bidouille pour l'excellent jeu Outwars ! Dans le dossier «Misn» (sous dossier de Outwars), se trouvent les missions du jeu, et dans le dossier «Netmisn», les missions en réseau ! Il suffit de copier un fichier au choix (extension .MIS) dans le dossier «Misn», et de le coller dans le dossier «Netmisn», en prenant soin de sauvegarder l'original, et de renommer celui-ci par une des missions proposées dans le dossier Netmisn! Avec cela, non seulement, on n'est plus limité par le temps ou autre dans les missions, mais ce qui est top, c'est que toutes les missions peuvent se faire maintenant en réseau !

Daniel

MADDEN NFL 98 (PC-CD)

Entrez ces codes comme nom de joueur :

Equipe EA Stars:	ORRS HEROE5
Equipe Tiberon:	LOIN CLOTH
Toutes les équipes championnes:	LEADERS
Toutes les équipes Madden:	COACH
Toutes les équipes '60s:	PAC ATTACK
Toutes les équipes '70s:	STEELCURTAIN
Toutes les équipes '80s:	GOLD RUSH
Equipe NFC Pro Bowl:	ALOHA
Equipe AFC Pro Bowl:	LUAU
Astrodome:	JETSONS
Cleveland Browns stadium:	DAWGPOUND
Old Miami Dolphins stadium:	DANDAMAN
Old Oakland stadium:	SNAKE
Old Tampa Bay stadium:	BIG SOMBRERO
RFK stadium:	OLDDC
Tiburon Sports Complex:	SHARKSFIN
Wild West stadium:	GHOST TOWN
Renforcement des arrières défensifs:	LEECH
Prises faciles:	GLOVES
Long coups de pied:	BIGFOOT
Bras raides:	JACKHAMMER

Voxel

TOTAL ANNIHILATION (PC-CD)

Voici quelques astuces extraordinaires pour Total Annihilation. Toutes ces astuces concernent la base de registre (cliquez sur Démarrer, Exécuter et tapez Regedit).
Dans HKEY_CURRENT_USER\Software\Cavedog Entertainment\Total Annihilation
Voici les clés intéressantes que vous pouvez modifier. Rentrez ces valeurs en décimal et relancez le jeu à chaque(s) modification(s).
SkirmishCommanderDeath : Si vous mettez 2, au moment de la mort du Commander, en mode Skirmich (Bataille), votre Commander réapparaît au pif sur la carte sans unités, comme le mode Deathmatch de l'option «mort du Commander» en multijoueur.
Skirmish\Player0Energy : Correspond à votre stock en énergie au départ de la partie. Il ne faut pas toucher à cette valeur dans le menu Bataille du jeu. La valeur maxi est 1000000.
Skirmish\Player0Metal : Idem ci-dessus, mais pour le métal.

StarK

DARK COLONY (PC-CD)

Dans la barre qui sert à recevoir et à envoyer des messages, tapez l'un des cheat codes suivants :
SLAG NET Permet de voir toute la carte
WE NEED EQUIPMENT Donne 10 000 Petra

Francis

FORSAKEN (PC-CD)

Il est FORT SAKEN, aussi je vous donne une astuce simple pour admirer la démo (CD Joy 93) et terminer les tableaux. Il suffit d'éditer le fichier ENEMIES.TXT avec un éditeur de texte (exemple EDIT du DOS) et remplacer tous les mots Shield suivis d'une valeur par Shield 1. Exemple: Shield 256 devient Shield 1, Shield 512 devient Shield 1, etc. Ce qui a pour effet de diminuer le bouclier des monstres, qui seront plus faciles à détruire.

André

FALLOUT (PC-CD)

Patches pour la version originale complète:
Pour avoir 10 à tous les caracto. (wouaip!) faire la manip suivante avec un éditeur hexadécimal (comme Edhex sur le CD 94 de joystick par exemple). Editez le fichier SAVE.DAT se trouvant dans le répertoire DATA/SAVEGAME/SLOTXX avec XX le numéro du slot dans lequel se trouve la sauvegarde à modifier.
Recherchez la chaine hexadécimal suivante : (elle se trouve vers la fin du fichier) 0X 00 00 00 0X 00 00 00 0X 00 00 00 0X 00 00 00 0X 00 00 00 0X 00 00 00 0X 00 00 00 0X en remplacent les X par (dans l'ordre) : points en force, perception, endurance, charisme, intelligence, agilité, chance. Une fois la chaine trouvée, remplacez les valeurs de tous les X par A pour obtenir la chaine suivante: 0A 00 00 00 0A 00 00 00 0A 00 00 00 0A 00 00 00 0A 00 00 00 0A 00 00 00 0A.
Pour l'AC allez 8 offsets aprés les points de chance et changez la valeur en ce que vous voulez (en hexa). Pour les Action Points, c'est 3 offsets après l'AC. Pour le Melee Damage, c'est 8 offsets après les Action points. Pour le Carry Weight, c'est 2 offsets après le Melee Damage (c'est sur 4 bits ex: 01 13 =275 en décimal). Ensuite vient la Sequence 3 offsets plus loin, le Heal Rate 3 offsets plus loin et la Critical Chance 3 offsets plus loin. Remarque: lorsqu'on change l'AC, les Action Points etc... C'est effectif dès le chargement de la sauvegarde, mais si on essaye de voir les stats du héro, les valeurs reprennent leur valeur «légale» (Par ex. changez l'AC et regardez la valeur en bas de l'écran avant de rentrer voir les stats (bouton CHA)). Pour avoir 99 skill points et 250000 points d'expérience recherchez la chaîne suivante XX 00 00 00 YY 00 ZZ ZZ ZZ avec :
XX : points de skill (si 00 remplacer les XX par... 00 évidemment!)
YY : level actuel en hexadécimal (si level 11, remplacer YY par 0B, si level 4 remplacer par 4).
ZZ ZZ ZZ : expérience en hexadécimal (si vous avez moins de 255 points d'exp. alors recherchez seulement la chaîne XX 00 00 00 YY 00 00 00 ZZ, si moins de 65535 alors XX 00 00 00 YY 00 00 ZZ ZZ, sinon recherchez la chaîne du début).
Par exemple je suis niveau 4 avec 16 skill points (que je n'ai pas encore réparti) et 7817 points d'exp. Je cherche 10 00 00 00 04 00 00 1E 89 avec : 10 en hexa = 16 en décimal, 1E 89 = 7817 en décimal et 4 = 4 en décimal (utilisez la calculatrice de windows). Remplacez alors XX par FF pour plus de 99 Skill points. Remplacez les Z par le nombre de points d'exp. en hexadécimal avec un maximum de 03 34 50 pour 250000 points d'exp.
Le niveau se change tout seul selon vos points d'exp.
Note: il faut gagner un peu d'expérience lors du jeu pour que la bidouille prenne effet. je vous conseille de monter 3 niveaux par 3 niveaux, car on gagne un PERK tous les 3 niveaux et si vous montez directement au 18e niveau (par exemple) vous n'aurez qu'un PERK et pas 6 comme vous auriez du avoir normalement. On peut mettre 99 Skill points autant de fois que l'on veut (pour avoir 100 % à tous les skills par exemple, mais ca devient trop facile. Bonne Bidouille...

Cyrille

MECHWARRIOR 2 TITANIUM TRILOGY (PC-CD)

Je vous propose des codes pour la super compilation: Titanium Trilogy (MECHWARRIOR 2 + MECH 2 Ghost Bear's Legacy + MECH 2 Mercenaries en v.o.). Attention, il me semble que les codes pour les versions normales séparées ne sont pas du tout les mêmes.

Appuyez sur CTRL ALT SHIFT, gardez appuyé et faire :

SU Vous êtes indestructible
IS Plus de problèmes de munitions
IN Donne les Jump jets
CR Carburant Jets à gogo
00 Bascule on/off le mode détection de chaleur
IT Atomise la cible courante
RE Détruit la cible courante
LI Finit la mission
BC Camera extérieure en mode libre

Grizzly 1B

CROC, LEGEND OF THE GOBBOS (PC-CD)

Voici tous les codes du jeu (avec G = gauche, D = droite, H = haut, B = bas)

NIVEAUX
1 BOSS 2 : Fight night with flibby: G D B G B D D G G B H B G H D
2 BOSS 1 : Chumly's snow den: G G G G B G G D D B B B G H D
2 SECRET 2 : Ice bridge to eternity: G G B G B H D G H B B B G H D
3 BOSS 1 : The deadly tank of neptuna: G D G G B H D G H B B H G H D
3 BOSS 2 : Cactus jack's ranch: G G G G B D D G B B H B G H D
4 BOSS 1 : Fosley's freaky donut: G G B G B H D G G B G H G H D
4-4 Ballistic meg's fairway : G G B G B H D G D B G B G H D
4 BOSS 2 : Baron dante's funky inferno: G G G G B H D G D B D B G H D
5-3 Trial on the nile : G G B G B D D G D B D B G H D
5 xBOSS: Secret sentinel : G G G G B D D G G B D B G H D

David

TOMB RAIDEUR 2 (PC-CD)

Salut aux Amoureux de Lara... Si comme moi, vous redécouvrez le plaisir de Tomb Raider avec le deuxième du nom (peut-être après avoir attendu de le trouver en occaz' comme moi...) vous serez ravi d'apprendre que l'on peut éviter de trop se faire amocher au début du niveau 5, la plate-forme Pétrolière. En effet lorsque l'on essaie d'échapper aux deux gardes après s'être enfui de la prison, il est nécessaire d'attendre que le tireur arrive dans la salle de contrôle afin qu'il brise une des vitres pour accéder à l'interrupteur de la trappe ventrale de l'hydravion (OUF !). Hélas, vous avez aussi remarqué que son copain baseballer court toujours plus vite que lui, d'ou le léger malaise...Heureusement pour nous (et pour Lara) les programmeurs ont laissé traîner un bug - parmi tant d'autres - qui permet de s'en sortir avec un minimum de casse. Pour le découvrir - et surtout l'apprécier -, il vous suffit de vous coller à la vitre comme d'habitude et d'effectuer un roulé-boulé. Si tout se passe bien, vous devriez passer derrière la vitre sans même la briser. Ainsi vous pourrez continuer votre périple, afin de pouvoir tâner le c.. de ces mécréants par la suite, car ils ne vous poursuivront même pas, après que vous soyez passé de l'autre coté de la vitre. Allez, bonne chance...

Joël

FALLOUT (PC-CD)

Vous avez beaucoup de points de compétence dans «Armes à énergie» et vous n'en trouvez pas. Une seule astuce: le Roswel's Gun (en français le pistolet de Roswel) est ce qu'il vous faut. Pour l'avoir il faut avoir 7 ou 8 en chance et parcourir le désert, des fois il faut longtemps. Quand vous y arriverez, votre boite de dialogue vous dit «ils sont vraiment là» et il y a deux cadavres, l'un contenant le fameux pistolet de Roswel et l'autre une photo. Vous pouvez tombez de la même façon sur un camion renversé contenant 10 000 caps (une somme importante me direz vous); Vous pouvez tomber aussi sur des vaches folles, l'empreinte de Godzilla, un réparateur de bagnoles mortes, une cabine téléphonique pour flics. Amusez vous bien.

L'acros

SID MEIER'S GETTYSBURG (PC-CD)

Cheat codes pour la version originale. Pendant le jeu, presser SHIFT+ENTER, entrer le code, puis presser ENTER pour l'activer.

Union :
HOOKER Fortifie toutes les troupes
HANCOCK Elimine le stress
MCCLELLAN Augmente l'expérience
BUFORD Remet a zéro l'horloge
SEDGWICK Avance l'horloge
REYNOLDS Appelle immédiatement des renforts
HALLECK Mode Ordinateur vs. Ordinateur
SHERIDAN Rassemble les troupes
WARREN Affiche toutes les troupes
CUSTER Montre l'ordre de combat de l'ennemi

Confederate:
LONGSTREET Fortifie toutes les troupes
JACKSON Elimine le stress
BEAUREGARD Augmente l'expérience
STUART Remet a zéro l'horloge
PICKETT Avance l'horloge
HILL Appelle immédiatement des renforts
HALLECK Mode Ordinateur vs. Ordinateur
LEE Rassemble les troupes
HOTCHKISS Affiche toutes les troupes
HARRISON Montre l'ordre de combat de l'ennemi

Nicolas

JAZZ JACK RABBIT 2 (PC-CD)

Une grosse crackotte à la confiture, pour la démo (Joy 94) et peut être la version complète. Superbe, splendide le Rabbit 2 avec des musiques étonnantes et des animations à vous couper le souffle (là, il faut reprendre la respiration). Alors pour en profiter et explorer les niveaux de bas en haut et en diagonale, il faut entrer les codes suivants directement au clavier. Codes pour jeu configuré en français dans le menu :

JJGOD Mode DIEU
JJINV Mode DIEU
JJSHIELD Bouclier
JJAMMO Donne les armes (1 à 9)
JJGUNS Met les munitions au Maxi (99)
JJFIRE Augmente vitesses et puis sances des armes
(Attention, au bout de 3 fois le code, c'est l'écran qui explose)
JJFLY Vol genre hélicoptère / vol en skate board à reaction
JJMORPH Change en lapin / perroquet / grenouille / lapin
(Utile pour contrer la méchante sorcière aux yeux bleus)
JJBIRD Aide du perroquet (c'est un bon copain)
JJRUSH Affiche bilan énergétique
JJLIGHT Luminosité plus / moins
JJNEXT Niveau suivant (pour les petits joueurs)
JJNXT Niveau suivant
JJCOINS Des sous
JJGEMS Des gemmes
JJK Recommence le niveau au début (pour ceux qui n'ont pas compris)
JJKK A utiliser en mode WC
JJENDING Retour au Menu

Note : certains codes peuvent être entrés plusieurs fois pour changer les effets.

André

UNREAL (PC-CD)

Voici une série de codes pour ce magnifique jeu qu'est Unreal. Ces codes sont pour la première version d'Unreal en Anglais sous Winbug 95, désolé je voulait dire Windows 95. Il faut en général (enfin pour certains de ces codes) respecter les Majuscules et les minuscules. Pendant le jeu appuyez sur la touche «TAB» (ou ENTER) et entrez l'un des codes suivants :

COMMENÇONS PAR LES CODES DE BASE :
Allammo: Donne 999 munitions pour tous vos fusils
Fly: Permet de voler
Ghost: Permet de passer à travers les murs

Walk: Code pour désactiver FLY et/ou GHOST
PlayersOnly: Gèle le temps, Dégele le temps à la deuxième saisie
GOD: A votre avis?
OPEN «Map»: Va en «Map» (noms de Map dans répertoire MAPS: DIG, etc.)
START «Map»: Comme OPEN «Map»
SUMMON «it: Code le plus important, (sum mon = invoquer). il faut rem placer «item» par ce que vous voulez invoquer (voir plus bas)
BEHINDVIEW 1 Vue de type Tomb Raider
BEHINDVIEW 0 Annule le code précité pour revenir en mode normal
FLUSH Si vos graphismes ont des parasites sur les textures des murs ou des créatures, tapez FLUSH pour vous en débarrasser.
SUICIDE A votre avis?
STAT FPS Images / seconde (100/chiffre à gauche= valeur exacte).
KICK X Ejecter le joueur X
INVISIBLE Devenir invisible
KILLSPAWNS Tue tous les monstres
SLOMO [NOMBRE] Vitesse du jeu (1.0 est la vitesse par défaut)

VOICI MAINTENANT LES CODES DE TOUTES LES ARMES

SUMMON DISPERSIONPISTOL Pistolet à dispersion
SUMMON Automag Donne l'Automag
SUMMON Stinger Donne le Stinger
SUMMON ASMD Donne l'ASMD
SUMMON EIGHTBALL Donne le lanceur 8-coups
SUMMON Flakcannon Donne le cannon antiaérien (Flak)
SUMMON Razorjack Donne le lance-lames
SUMMON GESBIORIFLE Donne le fusil GESBIO
SUMMON RIFLE Donne le fusil d'Assaut
SUMMON Minigun: Donne le Minigun

VOICI DES CODES POUR INVOQUER CERTAINS MONSTRES DU JEU :
(attention ceci ne marche pas en botmatch, ni en multijoueur).

SUMMON Skaarjwarrior Invoquer un guerrier Skaad
SUMMON Slith Invoquer un Slith
SUMMON Mercenary Invoquer un mercenaire
SUMMON BRUTE: Invoquer un guerrier Brute
SUMMON NALI Invoquer un gentil Nali
SUMMON QUEEN: Invoque l'ultime boss du jeu. Mais attention, il faut que vous soyez en mode ghost pour pouvoir l'invoquer sans être tué, car de par sa taille, en mode normal, ou GOD, vous êtes écrasé. Si vous souhaitez l'affronter dans sa propre arène, ouvrez plutôt la dernière map du jeu avec la commande «OPEN QUEENEND».

VOICI DES CODES POUR INVOQUER BON NOMBRE D'ITEMS DU JEU :
Tapez d'abord SUMMON, suivi de :

TRANSLATOR Le traducteur universel
AMPLIFIER L'amplificateur
DAMPENER Le silencieux
FLARE Une fusée éclairante
FLASHLIGHT La lampe torche
FORCEFIELD Le champ de force
JUMPBOOTS Les bottes de saut
SCUBAGear Le scaphandre
SEARCHLIGHT Le projecteur
SEEDS Une graine de fruit Nali
BANDAGES Un pansement
NALIFRUIT Un fruit de guérison Nali
SUPERHealth Un flacon de super santé
KEVLARSUI Une combinaison Kevlar
TOXINSUIT Une combinaison antitoxique
Health Un pack de vie
SLUDGE Des munitions por le fusil GESBIO
SHEELS Une boîte de munitions
RIFLEROUND Une balle pour le fusil d'Assaut
SHIELDBELT La couronne qui augmente votre défense. Il reste bien sûr encore beaucoup de codes. J'allais oublier. Si vous souhaitez voir la séquence de fin de ce jeu, il vous suffit de tapez la commande qui suit : OPEN ENDGAME.

Mad Max 99, Prophetix

COMMAND AND CONQUER GOLD (PC-CD)

Attention, ces codes ne fonctionnent qu'avec la version complète du jeu.Pendant le jeu, entrez ces codes :

TOUTES LES UNITES alunitsir
ARGENT INFINI cash$

Voxel

COUPE DU MONDE 98 (PC-CD)

Voici une astuce trouvée par moi. Elle sert à introduire la musique (plutôt cool) du jeu COUPE DU MONDE 98 (je l'ai fait avec la démo du CD 94) dans le jeu FIFA98. Pour cela, il faut sacrifier une des musiques de FIFA (j'ai sacrifié Time). Voici la manip' :
Il faut copier le fichier se trouvant dans la démo de Coupe du monde98/Audio/musc/Fe_tubu.asf dans le dossier du jeu FIFA98/audio/Musc/*.asf. Toujours dans ce même dossier (... /Musc/), renommez le Time.asf en oldTime.asf et renommez le fichier que vous venez de copier (Fe_tubu.asf) en Time.asf. Voilà, vous pouvez maintenant entendre un nouveau morceau dans FIFA98. Notez que cette astuce peut être utilisée dans l'autre sens, rien ne vous empêche de mettre BLUR (dans fifa) dans Coupe du monde98.
Vous avez sans doute remarqué la difficulté relative à marquer un but sur corner dans Coupe du Monde 98. Voici une technique infaillible, mais il faudra être très précis: placez un tir A RAS DE TERRE entre le gardien et le joueur le plus près du premier poteau, à environ 1 mètre devant lui. Généralement votre joueur déboule automatiquement de l'arrière, et comme le gardien ne sort pas sur ce type de corner, vous pourrez alors marquer facilement en enroulant votre frappe. Une fois que vous maîtriserez cette technique, vous n'aurez plus qu'à rechercher un maximum de corner et gagner la Coupe du monde en International ne sera plus un problème. Remarque: les centres à ras de terre après un débordement sont également efficaces.

Du tiéquar la Pierre-Heuzé, Le Troll Grenat

ARMY MEN (PC-CD)

Pendant le jeu, presser la touche ESCAPE et tapez:
INVULNERABLE: invincibilité.
TELEKINETIC: téléportation de Sarge n'importe où.

David

GT RACING 97 (PC-CD)

Voici un patch qui vous permettra de paramétrer les sauvegardes en mode 1 joueur, de ce superbe jeu à l'aide d'un simple éditeur hexadécimal. Les sauvegardes se situent dans le sous-répertoire CHAMP.
L'offset 4 d'une sauvegarde permet de choisir le niveau de difficulté du jeu: 00 correspond au niveau débutant, 01 au niveau amateur, 02 au niveau confirmé. Le nom du fichier (.ce1, .cm1, .ch1) détermine uniquement dans quelle liste sera placée la sauvegarde.
La sélection des circuits se fait à l'offset 8 :

	DÉBUTANT	AMATEUR	CONFIRMÉ CIRCUITS 1	CIRCUITS 2
Canada	00	00	00	07
Brésil	01	01	01	08
Egypte	02	02	02	09
Etats-Unis	03	07	03	0A
Allemagne	04	03	04	0E
Scandinavie	05	04	05	0D
France	06	05	06	0B
Grande-Bretagne	07	06	0E	0F

La sélection de la voiture se fait à l'offset 16 (10 en hex)

COULEURS N°	1	2	3	4
The Blueblood	00	01	02	03
The Hurricane	04	05	06	07
The Prédator	08	09	0A	0B
The Stallion	0C	0D	0E	0F
The Shark	10	11	12	13
The Cougar	14	15	16	17
The Devil	18	19	1A	1B
The Beast	1C	1D	1E	1F
The Dream	20	21	22	23

L'offset 18 (12 en hex.) détermine le type de rapport de la voiture 00 pour la boîte manuelle, et 01 pour la boîte automatique.
L'argent possédé est inscrit aux offsets 40 et 41 (28 et 29). Il est en hexadécimal, mais les offsets sont inversés: par exemple, pour avoir 60000 crédits, il faut taper 60EA et non pas EA60.

Pour changer le score, il faut modifier les offsets 36, 37 et 38 (24, 25, et 26). Les offsets sont toujours inversés. Pour avoir 2000000 de score, il faut taper 80841E et non pas 1E8480.

Pour avoir les caractéristiques suivantes au maximum, il faut taper 1027 (ce qui correspond à 10000) dans leurs offsets correspondants: les offsets 22 et 23 (16-17 en hex.) correspondent au moteur, les offsets 24 et 25 (18-19) à la carrosserie, les offsets 26 et 27 (1A-1B) aux pneus. De la même façon, les offsets 28 et 29 (1C-1D) correspondent à l'option puissance, les offset 30 et 31 (1E-1F) à l'option vitesse de pointe, les offsets 32 et 33 (20-21) à l'option solidité et les offsets 34 et 35 (22-23) à l'option tenue de route.

L'offset 20 (14) indique le nombre de véhicules (de 01 à 09).

Voici un autre type de patch:

Pour débloquer les niveaux en entraînement, il suffit de changer l'octet 4 de GT.CFG, dont voici les valeurs:

00 AUCUN NIVEAU DEBLOQUE
01 NIVEAU DEBUTANT DEBLOQUE
02 NIVEAUX DEBUTANT + AMATEUR
03 TOUS LES NIVEAUX

Mais, il y a un détail à ne pas négliger: la présence du checksum sur les deux derniers octets du fichier. Si vous aviez 00 comme valeur et que vous mettez 03, il faudra l'augmenter de trois.

Exemple: .... C9 03 ==> ..... CC 03. Bon à amusement.

Nicolas, « SoNoMaX «

MIGHT & MAGIC 6 (PC-CD)

Voici comment faire toutes les potions (ou presque): H = herbe, P = Potion, R = Rouge, B = Bleu, J = Jaune, O = Orange, V = Vert, VI = Violet, CA = Classe d'armure, Temp = Temporairement, Pts = points.

POTION	EFFETS
Soigner Blessures	HR + flacon vide (+10 pts de vie)
Potion de Magie	HB + flacon vide (+10 pts de mana)
Energie	HJ + flacon vide (+10 pts aux caractéristiques Temp)
Protection	PJ + PR (+10 CA Temp)
Résistance	PJ + PB (+10 pts aux résistances Temp)
Antipoison	PB + PR (soigner poison)
Protection Suprême	PO + PV (+20 CA Temp)
Restauration	PVI + PV (soigne toutes conditions sauf)
Energie Extrême	PO + PJ (+20 pts aux caractéristiques Temp)
Super Résistance	PV + PB (+20 pts aux résistances Temp)
Héroïsme	PO + PR (= sort héroïsme)
Hâte	PV + PJ (= sort hâte)
Peau d'acier	PO + PB (= sort peau d'acier)
Bénédiction	PVI + PB (= sort bénédiction)
Puissance Divine	Energie extrême + PVI (+20 niveaux exp, vieillit 1 an)
Guérison Divine	Restauration + PO (+100 pts de vie, vieillit 1 an)
Magie Divine	Super résistance + PV (+100 pts de mana, vieillit 1 an)
Essence de force	Héroïsme + PR (+15 force, -5 intelligence)
Essence d'intelligence	Peau d'acier + PB (+15 intelligence, -5 force)
Essence de personnalité	Restauration + PB (+15 personnalité, -5 vitesse)
Essence d'endurance	Protection Suprême + PJ (+15 endurance, -1 aux autres)
Essence de dextérité	Bénédiction + PJ (+15 dextérité, -5 chance)
Essence de vitesse	Hâte + PR (+15 vitesse, -5 personnalité)
Essence de chance	Super résistance + PVI (+15 chance, -5 dextérité)
Réjuvénation	Energie extrême + PV (annule les malédictions visant l'age)

Je vous conseille d'utiliser l'essence de force, suivie de l'essence d'intelligence car vous gagnerez ainsi 10 en force et 10 en intelligence (cela marche aussi avec d'autres essences). Il semblerait que cela ne marche plus après un certain niveau dans la compétence.

Le Moine Fou

ARMORED FIST 2 (PC-CD)

Si vous installez la mise à jour, pour faire passer le jeu en version 1.03. Vous aurez accès aux cheats codes suivants. Pour les utiliser, il suffit de taper l'un des codes indiqués pendant une partie (en QWERTY au besoin). Ensuite, vous pourrez utiliser les combinaisons de touches correspondantes :

OVER	Appuyez et gardez enfoncées CTRL et F12 pour avoir toute la carte
RELO	Appuyez et gardez enfoncées ALT SHIFT R pour recharger l'armement
REPA	Appuyez et gardez enfoncées ALT SHIFT D pour réparer vos dégâts
INDE	Appuyez et gardez enfoncées ALT SHIFT I pour être invulnérable

Francis

NIGHTMARE CREATURES (PC-CD)

Quelques cheat codes :

EVERYWHERE:	Accès à tous les niveaux
BOULON:	Munitions et objets illimités
BRONKO:	Jouez un monstre!
GU:	Découpage permis

Paul

SUB CULTURE (PC-CD)

Voici une astuce inédite, enfin je crois, puisque je l'ai trouvé moi-même. Voici la modif a éxecuter : Sauvegardez une partie, quittez le jeu, et éditez avec un éditeur hexadécimal du type Hex Workshop votre fichier de sauvegarde *.SAV (avec * votre numéro de sauvegarde allant de 0 à 6, 0 étant le premier dans la colonne du jeu où l'on vous demande quelle sauvegarde il faut charger). Vous pouvez aussi éditer le fichier d'autosauvegarde (AUTO.SAV), ça m'est égal. Allez à l'offset 52 (34 en hexa) et mettez la valeur suivante: D2 02 96 49. De cette manière, vous obtiendrez très exactement 1 234 567 890 de crédits en chargeant votre sauvegarde. Ce qui, je pense, devrait être suffisant pour ne pas avoir trop de problèmes financiers.

Bubba Kosh

N.I.C.E. 2 (PC-CD)

Voilà un crack pour la démo du jeu (Joystick 94) qui vous permet de mettre un moteur de Mc Laren sur la Fiat 500... Le principe est certainement applicable à la version complète. (Dans l'explication, pour le chemin X\AUTOS\, le X correspond au répertoire dans lequel vous avez installé la démo: par exemple X=C:\JOYDEMOS\NICE2.) Tout d'abord, remplacer le fichier X\AUTOS\FIAT\Motor.wav par le fichier X\AUTOS\MCLA\Motor.wav... Puis éditer le fichier X\AUTOS\Autos.txt. Tout à la fin du fichier (sous «!FIAT»,»29»), remplacer les valeurs de #NMKU, #GETR, #GRIP par :

«#NMKU»
«50»,»448»,»545»,»565»,»670»,»705»,»704»,»655»,»602.4026»,»0»,»0»,»0», «0»,»0»,»0»
«#GETR»
«8000»,»6»,»12.25221»,0,»9.88879»,»6.019264»,»4.259787»,»3.595924», «3.219606»,»2.768861 «
«#GRIP»
«70»,»2»,»23596.17578125»,»16000»,.0393,»1062»

Voilà, enregistrer les modifications, lancer la démo et choisir la fiat

Tom

LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PC-CD)

Truc pour le jeu en version originale française. Voici une astuce sympa pour un jeu sympa comme tout. Sur l'ile du désert, vous avez sans doute remarqué le circuit de karts au nord-est. Allez-y avec votre kart et allez sur la marque au sol la plus à gauche. Attendez que le twinsunien qui sientraîne sur le circuit vous parle. Il vous propose alors de le suivre. Suivez EXACTEMENT le même chemin que lui en prenant comme repère les traces sombres sur le circuit. Si vous arrivez à faire un tour de circuit sans que l'autre kart ne vous dise «PERDU!» vous gagnez 3 trèfles !!

Tbf

COMMANCHE GOLD (PC-CD)

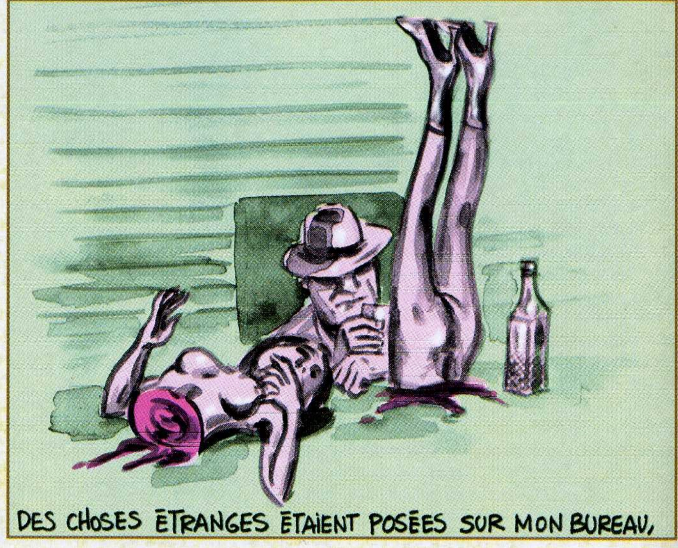
Pendant une mission, appuyez sur R pour allumer la radio, puis saisissez ces codes :

ARMES SURCHARGEES:	pigsoink
GPS HELLFIRE:	harmony
MERCENARY:	6969
TUEZ VOTRE ALLIE:	X666
INVISIBILITE:	imarat

Voxe

SOLUTION Black Dahlia

Encore un jeu d'aventure du type "je passe dans des jolis décors en parlant à tout le monde et en me tapant des peuzeuls", et ceci sans compter les intrigues à la con, à filer une migraine au lieutenant Colombo. Oui, mais là, les peuzeuls, ils sont du genre difficiles et progresser dans ce jeu d'aventure tient de l'enquête criminello-espionno-religieuse. Tiens ! Ca tombe bien, c'en est une...



C'EST LA RENTRÉE !

Et revoilà les bonnes vieilles habitudes ! Voici donc l'avertissement sans lequel nous serions tous orphelins. Ceci est une soluce. Elle ne vous servira qu'à vous aider si vous êtes coincé. Si vous vous en servez régulièrement, cela anéantira tout plaisir de la découverte ludique. Suivez le texte à la lettre, et vous flinguerez le jeu. Pour finir, l'intrigue de ce jeu s'articule exactement comme une investigation de services secrets (du moins, je suppose). N'hésitez pas à regarder de très près les moindres détails qui vous paraissent anodins, et sont toujours plein de surprises.
De plus, sachez que votre clavier se comportera comme un QWERTY, ça sera utile à savoir pour les cheats.

LES BUREAUX DE LA C.O.I.

Vous commencez le jeu dans votre bureau. Il vous faudra fouiller le mobilier de votre prédécesseur. Commencez par ouvrir le tiroir qui se trouve sur le côté droit de votre bureau. Poussez le bloc-notes qui s'y trouve, et prenez le pistolet. Sortez le pistolet de votre inventaire, et poussez la plaque de la crosse pour y découvrir une petite clef dissimulée dans le manche de l'arme. Grâce à cette clef, allez ouvrir le placard de la bibliothèque. Prenez tout ce qui s'y trouve, puis allez allumer la lumière de la pièce. Regardez attentivement le plafonnier, et allez chercher le sac qui est caché à l'intérieur.
Sortez de votre bureau, et allez parler à votre supérieur, Mr Sullivan. Allez ensuite voir Herr Finster, posez-lui toutes les questions que vous pourrez, et notez qu'il y a un bouclier accroché au mur. Prenez aussi note du nom du bar, le Mc Ginty. Avant d'y aller, arrêtez-vous au bureau du détective Merylo. Soyez le plus coopératif possible avec lui, et parlez-lui d'abord des meurtres en série sur lesquels il est en train d'enquêter. Parlez-lui ensuite de votre affaire. Jetez un coup d'œil sur les photos de suspects. Vous aurez aussi l'occasion de prendre un papier à en-tête laissé dedans, à l'occasion, par Finster. Comme tous les papiers à en-tête qui se respectent, il y a dessus les coordonnées de l'entreprise de Finster. Notez le susnommé Louis Fischer, ainsi que tous ses alias et fausses identités. Prenez avec vous toutes ces pièces à conviction, et allez au Mc Ginty.

LE BAR MC GINTY

Parlez au très peu aimable tenancier des lieux, et dirigez-vous vers la porte de sortie non loin de laquelle se trouve Winslow, agent du F.B.I. Parlez-lui, et il vous mentionnera l'existence d'une liste noire, mise en circulation par les services de la C.I.A et du F.B.I, et regroupant les noms et coordonnées de tous les Nord-Américains d'origine allemande. Retournez voir Sullivan, parlez-lui de cette liste et il vous la donnera. Utilisez les notes de Pensky, le numéro de téléphone de Finster et la liste noire pour connaître le type de codage et les coordonnées du Docteur Strauss. Pour ceux qui n'ont pas trouvé, le numéro est 267-404.
Faites ce numéro, et vous contacterez le musée d'Histoire Naturelle de Cleveland. Suite aux messages que l'on vous donnera, retournez au Mc Ginty pour y trouver l'homme de main de Finster : Hansen. Dans la mesure où vous ne pourrez pas le trouver au bar dans l'immédiat, retournez à votre bureau pour prendre connaissance du message laissé par Helen Strauss, la fille du professeur. Notez qu'il est important que vous vous absentiez un moment de vos locaux pour que le message du musée puisse vous arriver.

LE MUSÉE D'HISTOIRE NATURELLE

Parlez à Helen de tous les sujets, et montrez lui les runes. Puis, dans un second temps, donnez-lui vos parchemins. En attendant qu'elle les traduise, retournez au bar Mc Ginty, et allez parler à Hansen. Il vous dira ce qu'il sait de Louie, et affirmera qu'il a vérifié les sources. Dirigez-vous vers la cabine téléphonique de l'établissement, et inspectez les numéros qui sont inscrits sur le mur. Vous verrez le numéro d'un certain Lou Fielding, 267-259. Appelez ce numéro, et si vous demandez Lou Fielding, on vous dira qu'il n'y a personne de ce nom à ce numéro. Retournez voir Hansen pour qu'il vous dise quelque chose à propos d'un certain Louie Harold.
Retournez au musée d'Histoire Naturelle, et allez parler à Helen. Montrez-lui l'invitation de Finster, qui est dans le dossier judiciaire, et elle vous montrera un livre d'Héraldique. Souvenez-vous bien des boucliers du Héraut, du Sergent d'Armes, et du Scribe de l'Ordre de la

 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur.


Commencez par fouiller dans le lampadaire de votre bureau

Trinité. Avec cette conversation, vous en apprendrez sur les travaux de vitraux que réalise le père d'Helen, en Allemagne ainsi qu'en Autriche. Demandez à voir les travaux en court. Tentez d'assembler tout le puzzle. Dans la mesure où l'aigle noir est déjà assemblé, vous pouvez très bien assembler les autres parties du vitrail dans l'ordre que vous voulez, cela n'a pas d'importance (cheat : LEADHEAD).
Une fois que le vitrail sera bien ajusté, allumez la lampe infrarouge qui se trouve sur le côté du bureau, vous verrez ainsi figurer les noms correspondant au armoires, et vous remarquerez que le blason du Héraut correspond au nom de Fischterwald. Retournez au bar et appelez de nouveau chez Lou. Dites que vous cherchez à parler avec Louie Fischterwald (sans oublier que votre clavier est QWERTY). La voix du téléphone vous dira qu'il se trouve au Club du Corbeau (le Raven Club). Allez-y, appuyez sur la sonnette qui est à côté de la porte d'entrée, parlez à l'homme, et apprenez de vive voix, que Lou se trouve actuellement à la mission. Regardez attentivement sous la table qui est dans l'entrée, et prenez le morceau de papier qui s'y trouve. Vous aurez ainsi l'adresse de la mission.

LA MISSION

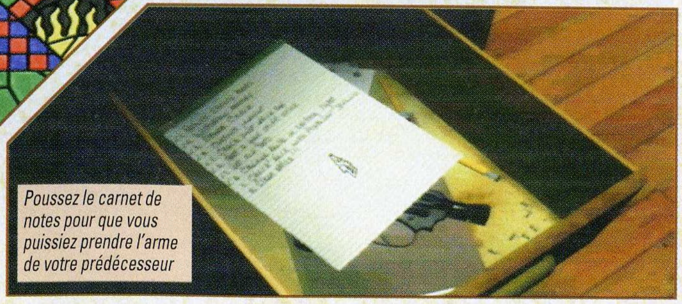
Parlez à Ernie, c'est le type qui se trouve derrière de comptoir de l'accueil. Parlez lui de tous les sujets, il vous montrera une photo, mais vous ne pourrez pas la lui prendre. Retournez vois Helen au musée pour prendre la traduction du parchemin que vous lui avez donné. Retournez à l'accueil du club des Corbeaux, et parlez avec Louie. Retournez à la mission pour taquiner Ernie, et lorsqu'il sera parti, fouillez derrière le comptoir. Ouvrez la mallette qui est posée sur le sol, en bas à droite, et triez les papiers qui s'y trouvent jusqu'à ce que vous voyiez la photo de Louie.
Allez chez Merylo, et montrez lui le cliché, puis, retournez voir Louie. Il voudra vous donner rendez-vous dans un endroit sûr.
Sauvegardez.
Après la scène d'intro qui vous mène face à un tueur, dans un hangar, vous vous retrouverez dans le hall de celui-ci. Allez à droite jusqu'aux caisses qui se trouvent au fond. Sur l'une d'elles, vous verrez des bouteilles vides ; prenez-en une et lancez-la. Puis, visez rapidement le tueur, dès qu'il vous apparaîtra. Vous avez la permission de lui tirer dessus.
A la fouille de son corps, vous trouverez une boîte d'allumettes de l'hôtel Cleveland, ainsi que le nom de Mulhaven inscrit à l'intérieur de celle-ci.
Notez qu'à votre départ, un jeune garçon vous filera une petite boîte dans laquelle vous trouverez la tête de Louie.

LE LOFT DE LOUIE

Dés que vous serez arrivé sur place, vous devrez pénétrer plus profondément dans la chambre. A votre passage sur le plancher, une de ses lattes se mettra à grincer. Regardez vers le bas, et ouvrez la latte suspecte. Prenez la boîte qui s'y trouve. Allez vers le Poêle, prenez la balayette qui est posée non loin, et époussetez le tas de cendres qui est par terre. Vous verrez des runes sur le sol, et vous vous taperez une nouvelle séance de rêve.
Ouvrez la boîte en procédant de la manière suivante :
Tournez le lampadaire à gauche de la porte, dans le sens des aiguilles d'une montre, poussez la petite fenêtre qui est sur le côté, descendez la cheminée, poussez vers le haut la pièce qui est en dessous de la petite fenêtre, tournez le moulin vers le fond, faites glisser la pièce sous la fenêtre vers le bas, remontez la cheminée, tournez le moulin à fond vers vous, remontez la lanterne à côté de la porte, glissez la grosse pièce sous la grande fenêtre vers la gauche, ouvrez la porte complètement, faites glisser la porte complètement vers la gauche, glissez la pièce sous la grande fenêtre vers le haut, et vous aurez ouvert la boîte. Pour les plus paresseux, vous pouvez toujours entrer le cheat : LOGHOUSE.
Vous trouverez une clé et une bague. Allez vers la penderie et utilisez la clé sur la serrure en procédant de la manière suivante : appuyez, tournez à gauche, tirez, tournez à droite deux fois, appuyez, tournez à gauche et tirez. (Cheat : TURNKEY) Vous trouverez dans le tiroir une canine gravée de runes.
Allez à l'hôtel Cleveland.

L'HÔTEL CLEVELAND

Après le rêve du tueur de Torso, vous serez en présence de Merylo. Choisissez de coopérer avec lui, et lisez le journal qu'il aura laissé derrière lui. Vous remarquerez la présence du tueur de Torso sur la photo de la première page. Allez au bureau de Sullivan, et allez à l'hôtel Cleveland. Parlez à cette tête d'ampoule de réceptionniste de mes deux, foutez-vous en rogne, et tournez les talons direction le téléphone qui est dans l'entrée. Prenez la pochette d'allumettes que vous avez trouvé sur le tueur du hangar, et composez le numéro de téléphone de la réception de l'hôtel Cleveland.
Vous suivrez le garçon d'étage vers la chambre de Mulhaven. Quand vous vous retrouverez seul dans le couloir, allez vers le chariot de la femme de chambre pour le tirer vers la porte de Mulhaven. Puis, prenez le couteau qui se trouve sous la serviette qui est posée sur le plateau. Regardez en haut de la porte, et servez-vous du couteau sur la lucarne qui surplombe le chambranle de la porte. Vous serez ainsi entré dans la chambre de Mulhaven.
Dirigez-vous vers le chevet sur lequel se trouve un vase. Regardez dedans, et laissez se passer la scène de l'arrivée des hommes de main dans la chambre. Quand vous serez ressorti de votre cachette, allez prendre la photo qui se trouve dans le vase.
Prenez la bague que vous avez trouvée dans la


Poussez le carnet de notes pour que vous puissiez prendre l'arme de votre prédécesseur

boîte de Louie, et ouvrez le placard. Vous serez une nouvelle fois projeté dans le monde des rêves. Laissez passer cette transe, et prenez l'invitation qui se trouve à l'intérieur du placard. Allez chez Winslow au F.B.I pour lui demander le dossier de Pensky. Il refusera de vous le donner, allez voir Sullivan, et parlez lui de vos progrès. Montrez-lui la photo de Mulhaven, et retournez voir Winslow. Ce dernier est en train de tripoter sa secrétaire dans le bureau d'à côté ; cela vous laissera tout le temps nécessaire pour procéder à une fouille. Pour commencer, regardez toutes les photos qui sont sous cadre ; il y en a une qui commente un score de football américain, c'est la combinaison du coffre de l'autre débile (Winslow). Allez vers le tableau qui est accroché à gauche de la porte d'où viennent les gloussements de secrétaire. Cliquez dessus pour faire basculer le tableau et ainsi vous dévoiler la planque du coffre-fort. La combinaison est la suivante : 19 à droite, 6 à gauche, et 33 à droite (cheat : MASTERLOCK). Lisez le dossier et remettez-le à sa place ; vous aurez ainsi localisé Pensky. Allez le voir à Sunnyvale.

Entrez dans sa chambre, et parlez-lui de tous les sujets. Soyez témoin d'une nouvelle scène de rêve, et apprenez de sa bouche la nature des différents composants dont vous aurez besoin pour vous débarrasser de vos cauchemars. Vous avez déjà la canine, et la plume de corbeau se trouve dans un livre de sa bibliothèque dans votre bureau. Il ne vous restera plus qu'à trouver « la sagesse du Dragon ».

MULHAVEN

Allez voir Mulhaven dans sa garçonnière. Vous l'interromprez légèrement, mais vous pourrez quand même lui poser des questions. Parlez-lui de son histoire de chantage, et donnez lui l'invitation pour qu'il la signe. Retournez voir Pensky, et parlez-lui de votre invitation, puis, allez au musée voir Helen. Elle vous dira qu'elle vous a donné le vrai timbre, mais la taille de celui-ci vous semblera beaucoup trop grande. Regardez le parchemin qui est sur le bureau. Vous serez encore victime d'une transe, et vous aurez, à votre réveil, un nouveau puzzle à résoudre.

Commencez par prendre le cylindre doré qui est posé dans la vitrine. Puis, cliquez dessus pour l'ouvrir. Vous devrez faire tourner les bagues pour que le petit timbre remplace le gros. Numérotez les anneaux de un à cinq et de haut en bas. Cliquez dans l'ordre suivant et dans les directions suivantes pour pouvoir libérer le petit timbre.

4e à droite, 1e à droite, 5e à droite, 1e à droite, 2e à droite, 1e à droite, 3e à droite, 5e à gauche, 1e à droite, 2e à gauche, 3e à gauche, 1e à gauche, et 4e à gauche (cheat :RINGDING).

Allez au club du Corbeau. Sur place vous trouverez Von Hess, et Winslow. Ce dernier vous emmènera faire connaissance avec Elliot Ness. Pendant ce temps, Von Hess disparaîtra derrière une porte dérobée. Essayez de le suivre. Vous vous heurterez au garde du corps qui est devant la porte. Il faut que vous lui parliez de toute façon pour que vous puissiez trouver une astuce pour entrer. Quand votre dialogue avec le clébard de service sera terminé, dirigez-vous de l'autre côté du paravent bleu. Là, sur un côté, vous verrez un passe-plats circulaire qui communique avec l'intérieur de la salle dans laquelle se trouve Von Hess. Prenez le bol qui se trouve sur la table qui est en face de vous en arrivant près du passe-plats. Posez-le sur le plateau tournant, puis, allez prendre le plateau de

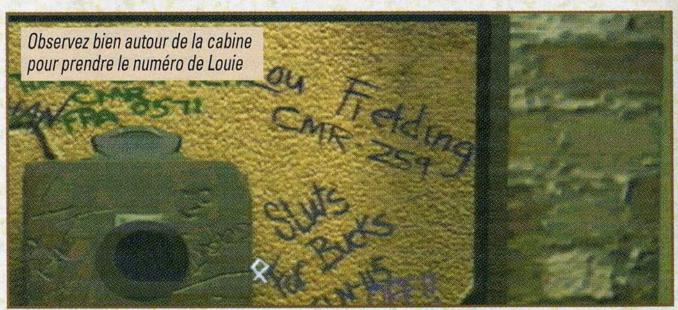

Prenez la clef de la bibliothèque

verres qui est sur le chariot à côté de vous. Posez-le tout sur le bol dans le passe-plats, et faites tourner le bordel.

Ça fera un tel barouf, que les occupants de la salle dans laquelle vous avez mis le bordel sortiront comme un seul homme. Profitez de la cohue générale pour vous incruster. Vous vous retrouverez vite seul à l'intérieur de la salle de réunion.

A la lueur de votre torche électrique, avancez vers la table qui est au centre de la pièce, et tirez sur le cordon du plafonnier pour allumer la lumière.

Dans un premier temps, consultez les traductions qu'Helen vous a fournies, et allez jusqu'à la citation numéro 22 : « Chaque offrande doit lui être dédiée ». Ensuite, regardez la phrase écrite en runes, et n'hésitez pas à la retranscrire sur un morceau de papier libre. Puis, coupez la phrase en alphabet runique, deux caractères



Observez bien autour de la cabine pour prendre le numéro de Louie

par deux caractères. Il ne vous restera plus qu'à soulever les pupitres correspondant à l'ordre de la phrase ; vous remarquerez que deux runes sont dessinées par pupitre. Servez vous de votre bague pour les ouvrir (cheat : ARTHUR).

Vous aurez ainsi ouvert le dernier panneau, et vous serez de nouveau propulsé dans le monde des cauchemars. Retournez chez Pensky pour constater sa disparition. Le plus bizarre, c'est que le personnel niera son séjour dans cette maison de repos.


UNE SCÈNE ALLÉGORIQUE.

MADAME CASSANDRA

Vous trouverez une lettre sur votre bureau. A la demande de Pensky, Madame Cassandra est entrée en contact avec vous. Allez la voir, et parlez-lui de tous les sujets. Elle vous mettra en transe, et pendant son acte, la pièce autour de

Les noms des notables correspondant aux armoiries

LANDULPH

FINSTERLAU MUHLHAVEN

FISCHTERWALD

vous se transformera. Il y a une porte au milieu de ce nouveau décor, et vous entendrez des milliers de voix. Celles-ci vous donneront différentes indications à propos du puzzle que vous aurez à résoudre pour ouvrir la porte. Voici les emplacements des pierres à placer pour l'ouvrir (cheat : CANCAN) :

- Gauche	Droite
- Couronne	Oiseau
- Clé	Lune
- Serpent	Bouclier
- Etoile	Poisson
- Clé	Serpent
- Bouclier	Comète
- Soleil	Couronne
- Oiseau	Poisson

La porte s'ouvrira, et vous vous retrouverez dans l'espace. Si le cœur vous en dit, vous pouvez essayer de sauter de planète en planète, mais je vous conseille de sauvegarder avant. La meilleure des choses que vous aurez à faire c'est d'interrompre la transe en appuyant sur Echap. Parlez à Cassy de vos visions, elle vous montrera un livre d'astrologie. Tâchez de vous souvenir des symboles et des valeurs numériques des planètes, et allez voir Sullivan. Dites-lui que, selon vous, les affaires du tueur de Torso et de la propagande Nazi sont liées.

Allez chez Merylo, parlez de l'affaire du tueur de Torso, et demandez-lui de regarder les pièces à conviction qu'il a en sa possession. Examinez les pages de papier journal qui ont emballé les restes des victimes retrouvées. Vous remarquerez qu'il s'agit exclusivement de premières pages. Aussi, quand vous essaierez de lire les dates des journaux, vous remarquerez que le sang des victimes cache partiellement des chiffres. Chaque page vous donnera l'ordre numérique des planètes que vous avez vues dans votre transe. Vous devrez consulter toutes les pages, cependant, la dernière page est retenue par Winslow au F.B.I. Vous apprendrez aussi qu'une autre victime que Louie a été identifiée. Il s'agit d'Angelo Santini. Avant de partir du bureau de Merylo, examinez la photo des égouts mentionnés par le rapport de police, et questionnez Merylo à ce sujet. Notez que si vous ne faites pas ça, vous ne trouverez jamais l'accès de la planque du tueur de Torso.

Allez chez Winslow au F.B.I, et parlez-lui de Von Hess, Pensky et des pièces à conviction manquantes. Puis, allez rendre visite à la mère d'Angelo. Parlez-lui, puis, quand elle sera partie, éteignez la lumière, et allez baisser le rideau de la fenêtre qui est au fond à droite de la chambre quand vous êtes dos à la porte. Vous trouverez une photo d'Angelo en compagnie de Louie dans la salle de réunion du club du Corbeau. Allez-y. Quand vous y serez arrivé, vous remarquerez que le passe-plats vous sera inaccessible. Il vous faudra vous aider de l'invitation en la pliant pour connaître le code d'ouverture de la porte. Il s'agit là du puzzle le plus difficile de tout le jeu, aussi, voici l'ordre des figures géométriques sur lesquelles vous devrez appuyer pour ouvrir la porte. Commencez par appuyer sur le losange rouge, puis, de gauche à droite et de haut en bas : la 2e, la 4e, la 3e, la 1e , la 5e, la 4e, et enfin la 5e (cheat : TRIANGLE). Entrez dans la salle et regardez attentivement la tapisserie qui est sur le mur et qui représente le système solaire.

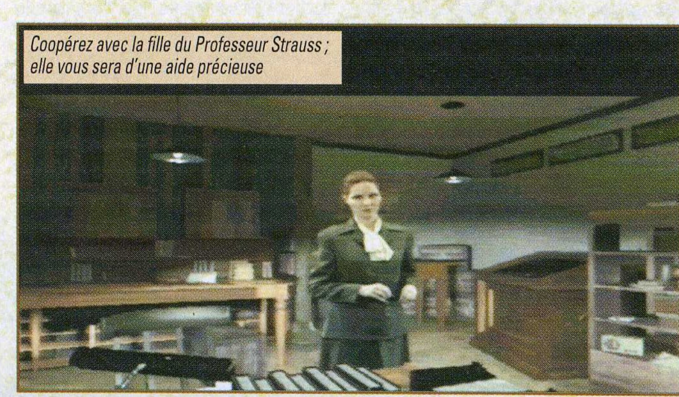
Retournez auprès de Merylo pour consulter la dernière pièce que Winslow a retournée, et prenez note du dernier numéro de planète qui vous faisait défaut. Vous obtiendrez l'ordre de passage suivant :
15/Saturne - 65/Mars - 260/Mercure - 175/Venus - 111/Soleil - 69/Lune - 34/Jupiter - 4/Terre et enfin Thule, qui n'a ni numéro, ni symbole.

Allez voir Cassy, et demandez-lui de vous remettre en transe. Franchissez les planètes, et vous serez propulsé prés de la piscine d'Odin.

LA PISCINE D'ODIN

Avancez vers la piscine, et cliquez sur celle-ci. Vous pourrez alors prendre les cailloux qui sont sur le rebord et les jeter dans l'eau. Là, vous verrez plusieurs scènes qui se sont passées ou encore qui sont actuellement en train de se passer (vous vous verrez notamment en pleine séance de transe). Si vous pensez ne pas avoir assez bien vu ces différents faits, vous aurez tout loisir de jeter à nouveau les cailloux dans la piscine. Notez au passage que vous verrez Angelo planquer des indices dans sa chambre.

Sortez de votre transe, et parlez à Cassy à propos de vos visions. Elle vous demandera de ramener un objet personnel au tueur pour pouvoir lutter efficacement contre ses maléfices. Retournez alors chez la mère d'Angelo, et poussez vos recherches près du lit. Vous trouverez une cachette dans une plinthe. Vous y trouverez une forte somme d'argent ainsi qu'une lettre signée de Pensky.


Coopérez avec la fille du Professeur Strauss ; elle vous sera d'une aide précieuse


L'adresse du foyer de Louie est consignée sur ce papier


Premier contact avec Louie

SOLUTION BLACK DAHLIA


La photo de Louie est dans la valise noire

Ce puzzle n'est pas très difficile, vous devrez faire sortir correctement la bonne configuration de serrure (cheat : NIMBLE). Quand vous aurez réussi à ouvrir l'armoire, prenez le talisman, et retournez chez Cassy pour une nouvelle séance de transe. Quand vous serez de nouveau arrivé devant la piscine d'Odin, vous verrez une nouvelle pierre posée au rebord du bassin. Jetez-la dans l'eau, et vous verrez le tueur de Torso plongé dans la lecture d'un livre. Puis, à la fin de sa lecture, il se dirigera vers la bibliothèque pour sortir un volume. Grâce à ceci, il ouvrira un passage secret. Courez chez Merylo, et allez tous les deux au club du Corbeau. Allez voir la bibliothèque de la salle de réunion de prés, et tirez sur le volume. Vous assisterez enfin à la fin du tueur de Torso.
Ça ne veut pas dire pour autant que c'est fini.

Donnez l'argent à la mère d'Angelo, et rendez-vous à l'entrée des égouts.


Première confrontation avec le tueur de Torso

LE LABYRINTHE DU TUEUR DE TORSO

Dés que vous serrez arrivé sur place, vous serez confronté au tueur de Torso. Ce dernier choisira de mettre les bouts, aussi n'hésitez pas à le suivre dans son labyrinthe. Au premier embranchement, tournez à droite, puis allez par quatre fois tout droit, ensuite tournez à gauche, et suivez le tunnel jusqu'à ce que vous trouviez une série de tuyaux et de manomètres de pression sur votre droite.
Tournez les manettes jusqu'à ce que les manomètres vous indiquent tous la même pression (cheat : PRESSURE). Vous arriverez dans une pièce dans laquelle se trouve une autre porte en acier sur laquelle sont gravés des runes, des enlacements, et un emplacement pour une croix de fer. Commencez par noter les runes en cliquant dessus, essayez de pousser sur la porte pour tenter de l'ouvrir, puis baladez le curseur en bas de la porte jusqu'à ce qu'il prenne la configuration du type "aller en avant". Souvenez vous que Von Hess possédait une croix de fer. Allez voir Winslow et demandez-la lui. Il vous suivra dans les égouts, et quand vous aurez ouvert la porte, il s'enfuira.
De l'autre côté de la pièce, vous trouverez une autre porte. Celle-ci s'ouvre en actionnant les boutons à glissière placés devant les pistons qui la tiennent fermée (cheat : BARBELL). Vous verrez une nouvelle porte devant vous qui vous sera impossible à ouvrir. Contentez-vous de regarder par le soupirail qui se trouve en haut à droite de la porte d'entrée.
A travers cette fenêtre, vous distinguerez le tueur de Torso ranger sa robe dans l'armoire à glace. Vous remarquerez qu'il la referme à l'aide d'un chandelier. Retournez dans la salle de réunion du club du Corbeau, et prenez le chandelier qui est posé à côté de l'armoire.
Le chandelier est composé de cinq parties pivotantes. Chacune de ces parties fait ressortir des morceaux de serrures.


Coopérez avec l'inspecteur Merylo

OFFICIER DANS L'O.S.S.

Vous voilà donc un peu plus plongé dans les services secrets, à la poursuite des criminels de guerre en 1945. On a fait appel à vos services pour ouvrir une porte secrète dans un ancien repaire nazi. Sur la porte est reproduite une représentation du système solaire, exactement comme celle qui était sur la tenture dans la salle de réunion du club du Corbeau. Pour l'ouvrir, vous devez faire tourner les planètes de manière à ce que leur face éclairée soit tournée vers le haut. Chaque mouvement que vous appliquerez à une planète en fera bouger les autres dans une plus ou moins grande proportion (cheat : SUNSPOT).
Vous vous retrouverez dans une salle secrète dans laquelle sont enfermés plusieurs coffres-forts. Sur votre gauche, vous trouverez un coffre dont l'ouverture de la serrure est déclenchée par un dispositif à pistons (cheat :LADYBUG). Le contenu du coffre est vide. Passez au deuxième coffre-fort. Celui-ci s'ouvre à l'aide de plusieurs clefs ; vous devrez donc toutes les faire tourner pour pouvoir en ouvrir la porte (cheat : KEYPUNCH). Ce coffre aussi est vide, cependant, vous noterez que c'est un calice qui était conservé à l'inté-



N'oubliez pas de soulever le plancher dans le loft de Louie



La boîte secrète de Louie

rieur. Il vous reste à ouvrir le troisième et dernier coffre. Vous aurez à actionner une série de leviers pour en ouvrir la porte. Manipulez les leviers dans l'ordre suivant et de gauche à droite : 1er en bas, 2e en haut, 3e en haut, 4ème en bas, 5e en haut, 6e en bas, et 7e en bas (cheat :GEAROIL).

Vous aurez ouvert le dernier coffre-fort, et vous aurez devant vous le Black Dahlia...

Et vous aurez derrière vous un G.I vous donnant l'ordre de le lui remettre. C'est pas de sa faute, c'est les ordres... Putain d'armée !

LE MONASTÈRE

Un an après, vous continuez de poursuivre le criminel de guerre, et vous êtes envoyé sur la frontière helvetico-autrichienne. Vous entrez donc dans un autre ancien repaire nazi, et il s'agit là d'un monastère.

Vous commencerez vos investigations dans une cave à vins, et à la lueur de votre torche électrique. Commencez par vous diriger vers les marches qui sont devant la porte sur le perron. Regardez par le judas qui est sur la porte. Vous verrez que plusieurs hommes en armes sont dans la pièce à côté. Descendez du perron, et allez vers le coin de la pièce dans lequel se trouve un puits. Regardez sur votre gauche, et avancez vers les caisses ; vous devrez vous faufiler de manière à accéder au treuil vous permettant de descendre dans le puits. Mettez le levier de droite en haut et celui de gauche vers le bas, puis, abaissez le levier de droite. Allez vers le puits, et descendez. Vous arriverez dans le labyrinthe du monastère.

Avancez dans la grotte, et prenez à droite à la première bifurcation. Continuez tout droit jusqu'à ce que vous trouviez sur votre droite un autel sur lequel sont posés en vrac une kyrielle de grigris, de babioles, et de petits objets de culte. Prenez le plateau en or qui traîne sur le sol, et revenez à l'embranchement devant le puits. Cette fois ci, prenez le tunnel qui part vers la gauche. Continuez jusqu'à ce que vous arriviez dans la chambre du héraut. Vous devrez ouvrir le sarcophage à l'aide du plateau que vous avez trouvé. Sous le couvercle, vous verrez des runes inscrites ; cliquez dessus pour pouvoir les prendre en note dans votre carnet. Sortez de la salle, et retournez vers le prochain embranchement. Prenez à droite et continuez tout droit jusqu'à ce que vous arriviez dans une grande salle dans laquelle se trouve un tombeau entouré de quatre piliers, et d'où partent plusieurs tunnels. Il s'agit là de la pièce centrale du labyrinthe. Faites dos à la tombe, et prenez le troisième tunnel en partant de la droite. A la première intersection prenez à gauche, puis à droite, et continuez toujours sur la droite. Vous arriverez dans la salle du scribe. Ouvrez le cercueil ; vous y trouverez des petites pierres carrées plates. Allez vers la fontaine qui se trouve sur un des murs, et mettez les pierres plates dans l'eau. Vous devrez recomposer les runes qui sont inscrites sur l'ensemble. Pour ce faire, aidez-vous de la ligne horizontale ondulée, celle-ci se place en dessous des runes (cheat : ROCK33).

LE SERGENT D'ARMES

Sortez de la salle du scribe, et allez dans le tunnel pour tourner à gauche à la prochaine intersection. Continuez toujours à gauche quoi qu'il arrive, vous arriverez, chemin faisant, dans la salle du sergent d'armes. Regardez au dessus de son cercueil. C'est un puzzle dont il faut pousser les pièces, un peu comme les conneries que l'on voit traîner sur les vieux Mac, et qui n'amusent que les secrétaires proches de la préretraite. L'objectif, c'est de dégager les quatre pièces qui sont enfoncées dans les coins du tableau (cheat : BLOCKHEAD). Une fois que le cercueil est ouvert, prenez en note les runes que vous verrez.

Sortez de la salle, et tournez à gauche tout le temps. Vous vous retrouverez devant un petit pont, c'est ici que repose la dépouille de Lanfost. Franchissez le pont tranquillement, vous vous retrouverez devant des marches d'escalier. Avancez sur la première marche, une flèche empoisonnée viendra se ficher dans votre



C'est derrière cette insipide nature morte que se cache le coffre fort de Winslow

torche. Vous devez respecter l'ordre des runes que vous avez recueillies pour pouvoir gravir les marches sans danger. Prenez le chemin suivant en respectant cet ordre (1 = marche de gauche, 2 = marche du milieu, 3 = marche de droite) :
1 - 3 - 3 - 2 - 3 - 1 - 3
Notez bien l'ordre des marches que vous avez gravies ; à votre retour vous ne verrez plus les runes correspondant à votre progression. Allez jusqu'au cercueil, regardez dans un premier temps le corps dont on a découpé la tête (et hop, un objet de rituel en moins !), puis, examinez les fragments de la stèle. Vous verrez des runes inscrites sur le morceau posé verticalement derrière la tombe. Retournez vers les marches… Bon, ok ! Pour les plus paresseux d'entre vous, le chemin pour redescendre c'est :
1 - 3 - 1 - 2 - 1 - 1 - 3
Tas d'feignasses !
Retournez dans la salle centrale du labyrinthe. Pour y arriver, vous n'avez qu'à vous engouffrer dans le tunnel, et vous n'avez qu'à tourner à droite tout le temps. Quand vous serez sur place, dirigez-vous vers l'autel, et examinez les quatre piliers qui l'entourent. Avec les bagues gravées de runes, vous devrez reproduire les quatre séries de runes que vous avez recueillies dans les autres salles (cheat : TEMPLE). Chaque pilier ne peut recevoir qu'une seule combinaison, ça réduira d'autant plus la difficulté. Une fois que vous aurez accompli cette combinaison, une porte s'ouvrira sur une autre salle au milieu de laquelle vous verrez un gisant. Approchez-vous de la sépulture, et résolvez le puzzle du dahlia. Vous devrez simplement assembler correctement les runes que vous transportez depuis le début du jeu avec vous.
Comme c'est aussi chiant qu'impossible, voici le cheat : GEMSTONE.
La pierre reconstituée s'enfoncera dans les mains du gisant, la salle va être remplie de spectaculaires effets pyrotechniques. Quand vous aurez fini d'applaudir, examinez les yeux de la statue mortuaire pour vérifier qu'ils brillent d'un éclat rouge malsain. Descendez les escaliers sur la gauche, et allez jeter un coup d'œil dans la paire de jumelles qui est si stupidement plantée dans le mur. Vous ne verrez que de la fumée rouge pour le moment, c'est normal. Regardez la plaque de mosaïque qui est juste à côté de vous. Cliquez dessus jusqu'à ce qu'une surface uniforme et grise soit apparente. Puis, recliquez dessus pour refaire apparaître la mosaïque. Passez de l'autre côté de l'autel, et faites la même chose avec les deux autres mosaïques. Revenez vers la paire de jumelles, et regardez de nouveau dedans. Vous verrez un fragment de la frise qui orne le rebord de la fosse dans laquelle vous êtes. Allez vers la gauche, et vous verrez qu'un miroir fait face à la frise. Regardez ce que « regarde » le miroir, et cherchez dans la frise. Vous trouverez le pommeau d'une dague qui dépasse légèrement de la frise. Tirez sur la bobinette, et la chevillette cherra : vous aurez ouvert une porte secrète vous menant à Von Hess, appelé aussi monsieur l'enflure.
Parlez-lui, et Winslow, le branleur du F.B.I, rappliquera. Pour compliquer les choses, il sera accompagné d'une poignée d'hommes de main qu'Hitler aurait rêvé de créer en laboratoire, ne faites donc pas le malin. Winslow tuera Von Hess, tentera de faire la même chose sur vous, et ratera, comme d'habitude dans tout ce qu'il fait. Cependant il vous laissera pour mort, puisque trop confiant dans ses hommes de main, et vous vous en sortirez sans trop de bobos.



Comble du ridicule : ces commentaires de football américain inscrits sur la photo sont, en fait, la combinaison du coffre-fort de Winslow



Des crises de délire vous en diront long sur l'avenir à court terme de Pensky


Le sceaux dont vous aurez besoin pour valider votre invitation

LA BASE AÉRIENNE

Donc, vous vous retrouverez dans la base aèrienne, à la recherche de l'individu qui s'est procuré le Black Dahlia au marché noir. Il s'appelait Matt Collins, c'était un pilote qui s'est tué lors d'une mission. Parlez au G.I qui se trouve dans le dortoir, et demandez-lui de regarder les effets personnels de Matt. Examinez l'intérieur de la malle, et vous trouverez une pile de lettres de la petite amie de Matt, Elyzabeth Short. Vous



y trouverez aussi une photo d'elle. Demandez au G.I. si vous pouvez gardez toute la correspondance.
Bien sûr, le G.I. vous confirmera que Winslow est lui aussi sur la trace du Black Dahlia.

LE TRAIN

Vous voilà donc dans le train qui va vous ramener vers Los Angeles. Vous serez assis dans le compartiment restaurant, et si vous regardez le cendrier qui est en face de vous, vous y trouverez les cigarettes noires qu'affectionne particulièrement Winslow. Cet enfoiré est dans le train. Appelez le contrôleur, et parlez-lui. Quand il sera parti, regardez sur son pupitre pour savoir où se trouve Winslow. Vous remarquerez que ce petit fumier voyage sous le faux nom de Matt Collins. Allez tout au bout du train, soyez patient, vous aurez près d'une dizaine de voitures à traverser. Vous arriverez dans le wagon qui transporte les bagages. Dès que vous serez à l'intérieur, retournez vous, et prenez le plan du train qui se trouve dans le casier fixé à la porte. Vous pourrez, en vous servant de ce plan, aller dans n'importe quelle voiture sans avoir à traverser le moindre wagon. Allez dans la petite voiture de queue dans laquelle se trouve le contrôleur. Parlez-lui, et demandez à savoir où se trouve Winslow (entrez le nom de Collins). Il ne voudra pas vous donner la moindre information quant à sa localisation dans le train. Retournez dans le wagon des bagages.
Allez vers la porte qui est de l'autre côté, et prenez la bobine de ficelle qui se trouve sur l'étagère à droite. Retournez sur vos pas, jusqu'au milieu de la voiture. Ici, il vous sera vivement conseillé de sauvegarder. Prenez la malle rouge qui est sur le sol pour la poser sur le casier. Prenez la ficelle qui est dans votre inventaire, et cliquez sur le câble d'arrêt d'urgence du train. Dès que la malle sera attachée au câble, retournez vite parler au contrôleur au fond du train. Dès que le contrôleur sera partie pour inspecter sur l'arrêt inopiné du train, allez jeter un coup d'œil sur la liste qu'il tient. Winslow est bien dans le train, sous le nom de Collins, à la voiture 283, compartiment numéro 7. Certes, vous pouvez le chercher à l'aveuglette dans le train, mais à force d'importuner les voyageurs, vous risquerez par vous faire sortir comme un malpropre.
Allez dans la voiture qui est au centre, et allez ouvrir la porte du compartiment numéro 7. Vous serez entré dans la chambre de Winslow, et celui-ci sera absent. Jetez un coup d'œil dans la cabine, et fouillez dans la commode. Vous trouverez une rune inscrite sur un morceau de papier, et l'encre de celle-ci est tellement pleine de drogues, que vous tomberez dans les pommes.

LA MALLE DE WINSLOW

Vous vous réveillerez devant une fille qui sera furax de vous trouver dans SON compartiment. Cassez-vous, et allez voir le contrôleur, au fond du train. Parlez-lui pour découvrir que Winslow est descendu à Chicago pour prendre un express, mais que ses bagages sont restés dans le train. Allez dans la voiture des bagages, et jetez un coup d'œil sur la liste des bagages qui est à côté de la porte du fond. La malle de Winslow porte le numéro 0100AA. Vous trouverez facilement cette malle imposante, elle est posée non loin du centre de la voiture. Elle est ouverte. En regardant à l'intérieur, vous trouverez des bouteilles de champagne. Refermez la malle, sortez le petit clou, et mettez-le sur le petit trou qui est devant la malle. Enlevez le gros clou, et mettez-le dans le gros trou qui est devant la malle. Relevez la partie inférieure du fermoir sur le couvercle, et mettez le gros clou dans le gros trou qui est dans la glissière. Remontez l'anneau du fermoir vers le clou que vous venez de placer, et


Posez les verres dans le passe-plats pour faire votre diversion


La salle de réunion du club du Corbeau

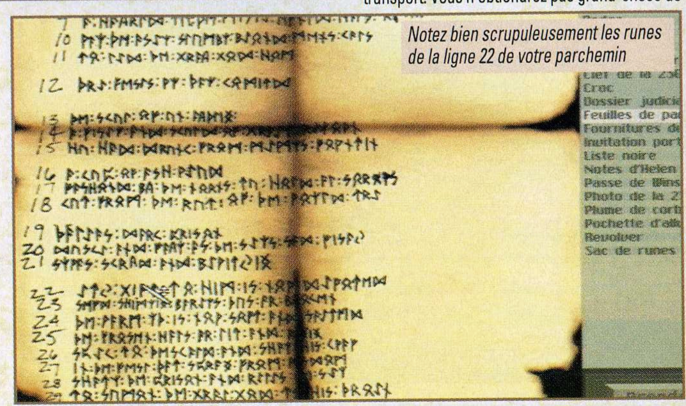
SOLUTION BLACK DAHLIA


Servez-vous de la bague que vous avez trouvée chez Louie pour ouvrir les panneaux de runes

mettez le petit clou dans le trou laissé par le fermoir que vous venez de déplacer. Enfin, enlevez la poignée qui est sur le côté gauche de la malle, mettez la sur les trous qui sont au dessus, prenez le support de la poignée, mettez le sur les trous de devant, et mettez la poignée sur le support. Vous aurez réussi à ouvrir le double-fond de la malle de Winslow (cheat : BOXTOP). Vous découvrirez le fragment de stèle que cherche à rapatrier Winslow.

LOS ANGELES

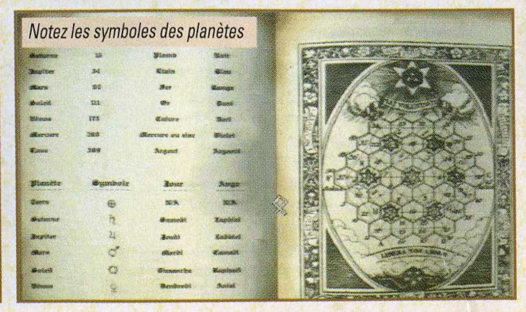
Après avoir interchangé des noms d'étiquettes sur la malle de Winslow, allez en voiture restaurant. Vous retrouverez Alice, la jeune femme qui vous a trouvé sans connaissance dans son compartiment. Parlez avec elle de tous les sujets, vous arriverez ainsi à Los Angeles.
Dés que vous serez arrivé dans votre hôtel, prenez le téléphone, et appelez la police. Donnez rendez-vous à l'inspecteur Maxwell, et allez le retrouver de l'autre côté de la rue, chez Abe. Parlez-lui de tous les sujets, et rendez-vous bien compte qu'il ne peut pas vous encaisser.
Dés qu'il sera parti, Alice viendra vous voir. Allez au bureau des expéditions pour prendre des informations à propos des bagages de Winslow. Le problème réside dans le fait que les employés sont des fonctionnaires sortis tout droit de "Brazil". Allez vers le guichet de gauche, et fouillez la poubelle. Vous y trouverez une petite boîte vide en carton. Allez au bureau des expéditions, et envoyez-vous votre boîte vide à votre adresse en express.
Regardez les lettres d'Elyzabeth pour connaître sa dernière adresse. Elle ne vit plus ici, mais vous pourrez déjà parler à son ex-taulière. Profitez d'être sur place pour fouiller sa chambre. Dans le tiroir de sa commode, vous trouverez un papier comportant l'adresse de l'hôtel Billmore. Allez-y, et tapez la discute avec le barman. Montrez-lui la photo. Il la reconnaîtra bien, mais vous apprendra que Miss Lizzy est absente pour le moment.
Retournez au bureau des expéditions pour prendre votre paquet. Vous profiterez du moment de signer votre reçu pour repérer ce qu'est devenue la malle de Winslow.
Cette dernière à été déplacée par les soins de l'entreprise de transport ABC Moving Company. Allez à votre hôtel, et appelez la compagnie de transport. Vous n'obtiendrez pas grand-chose de

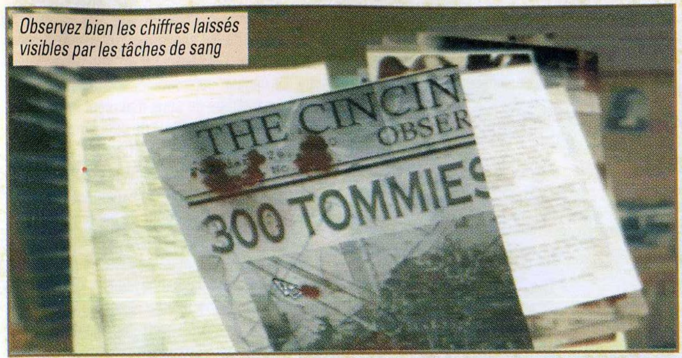


Notez bien scrupuleusement les runes de la ligne 22 de votre parchemin


Voyez comment les deux runes sont disposées sur chacun des panneaux


La porte des songes.


Notez les symboles des planètes



Observez bien les chiffres laissés visibles par les tâches de sang

la part de votre interlocutrice, mais, cependant, vous aurez réussi à obtenir l'adresse de l'ABC Moving Company. Le personnel sera parti en week-end, et vous aurez tout loisir d'y aller faire quelques petites investigations en toute illégalité. Allez donc là-bas, et jetez un coup d'œil aux notes qui sont épinglées au-dessus des tiroirs qui sont dans le coin de la pièce. Le dossier que vous cherchez porte la référence S0IAKP52. Vous découvrirez la destination de la malle de Winslow ; elle a été déposée aux studios RKO. Allez-y, au moins pour découvrir que le vigile ne vous laissera pas passer. Retournez à l'hôtel Billmore, et parlez avec Lizzy. Parlez avec elle de tous les sujets. Pendant votre conversation, vous serez dérangé par un coup de téléphone. Un homme se réclamant de la police vous demandera de venir voir de près un corps trouvé sauvagement mutilé. Le temps que vous mettiez les bouts, vous serez le témoin impuissant de la ruse grossière de Winslow. C'est lui qui s'est fait passé pour Maxwell au téléphone, et tout ce qu'il cherchait à faire, c'était de vous éloigner de Lizzy pour qu'il puisse la tuer en toute impunité.

L'HÔTEL BILLMORE

Le lendemain, allez à l'hôtel Billmore. Parlez au barman. Celui-ci n'est qu'une enflure uniquement intéressée par l'odeur de l'argent. Appâtez-le un peu, puis dites-lui qu'il bluffe. Le principal, c'est que vous sachiez le numéro de la chambre de Lizzy ; la chambre 201. Dirigez-vous vers la porte de sortie de l'hôtel, et allez vers le couloir qui part sur la droite, et qui vous emmènera vers les chambres. Montez les escaliers, et allez au fond du couloir. La chambre de Lizzy se trouve sur votre droite. Essayez d'ouvrir la porte, puis ouvrez la fenêtre du fond. Passez dehors, et allez vers la fenêtre de la chambre. Essayez d'ouvrir la fenêtre, elle ne descendra que de quelques centimètres, mais ceux-ci seront suffisants pour dégager la barre de bois qui est en haut, et qui bloque l'ouverture de la fenêtre. Ouvrez la alors complètement et entrez dans la pièce. Allez vers la porte au fond à droite, et prenez la petite clef qui est posée en haut de l'huisserie de la porte. C'est une clef de consigne de gare, et son numéro a été effacé. Prenez-la et retournez à votre hôtel. Sur place, le gros inspecteur Maxwell vous attend en compagnie de son bras droit. Il vous apprendra la mort atroce de Lizzy, et son confrère vous fera une séance d'interrogatoire musclé, dans la plus grande tradition de la Gestapo. Heureusement pour vous Alice apparaîtra pour vous filer un alibi, et aussi pour vous, annoncer qu'elle a l'intention de vous, refiler un passe V.I.P. pour les studios KPO. Dans la mesure où elle à trouvé du boulot dans cette boîte, c'est tout de suite plus facile pour elle. Allez aux consignes de la gare, et ouvrez les lettres de Lizzy. Celle-ci parle d'un moyen infaillible pour se souvenir du numéro du casier, et signe sa lettre des initiales E.S. Ces deux lettres correspondent aux chiffres 3 et 7 sur un cadrant téléphonique. Vous n'avez qu'à ouvrir le casier numéro 37.

Vous ne verrez aucune trace du Black Dahlia à l'intérieur de la consigne, cependant, vous verrez que la pierre noire a été vendue à un antiquaire pour 250 $. L'adresse de l'antiquaire figure en haut du reçu.

LA BOUTIQUE DE L'ANTIQUAIRE

Allez voir le proprio, et demandez lui de racheter le Black Dahlia. L'antiquaire vous déclarera que ce dernier a été vendu à Winslow (si c'est pas lui, c'est un sosie). De plus, pour être plus arrangeant dans la transaction, ce dernier aurait laissé sur place la canne du tueur de Torso ; la canne d'Eisenstadt. Demandez à l'antiquaire de vous la vendre, il se fera un plaisir. Vous devrez manipuler les bagues gravées de runes de manière à reproduire les runes que vous avez notées au monastère. Si vous placez correctement le bon code, les trois autres se fixeront d'eux-mêmes (cheat : CANDYCANE).

Le pommeau de la canne se dévissera, et vous obtiendrez une carte au trésor. Allez dans votre hôtel pour prendre le passe V.I.P. que vous a laissé Alice, puis allez aux studios de la RKO. Fouillez la caisse ouverte qui est sur le sol, vous verrez le reçu signé par Al King, puis allez parler à Alice, et elle vous emmènera dans la baraque de Big Al.

CHEZ BIG AL

Quand vous serez arrivé chez le gros Al, parlez de tous les sujets avec Alice, puis commencez à fouiller la baraque. Allez voir de près son bureau, et fouillez dans sa poubelle. Vous verrez deux télégrammes déchirés. Vous devrez les assembler. Il n'y a pas de cheat pour résoudre ça ; du moins, à ma connaissance. Seul le télégramme de Winslow vous intéressera. Ce dernier a été envoyé de Zurich, et signale à Al King que Winslow arrivera en janvier, et qu'il désire un coursier pour lui laisser ses effets personnels ainsi que ses documents.

Lisez aussi le journal que vous aurez trouvé dans la poubelle. Celui-ci relate la profanation de la tombe d'un notable d'origine allemande dans le cimetière de Los Angeles. La sépulture était faite de marbre noir, et des symboles runiques étaient inscrits dessus. Rendez-vous donc au cimetière pour en savoir plus. Vous noterez, au passage, la présence d'une paire de gants et d'un bain dans la poubelle de Al. Le genre de choses qui servent quand on veut péter une dalle de marbre.

LE CIMETIÈRE

Commencez par examiner les graffitis qui sont sur les murs. Celui qui vous intéresse, c'est la représentation de Saturne. C'est une énigme mathématique à une inconnue, et comme les maths, on va quand même un peu s'en foutre, le réponse, c'est 27.

Passez derrière le sarcophage, et vous verrez une petite urne dorée posée sur le sol. Dedans, vous trouverez un message de Winslow à votre intention. Vous retrouverez le numéro 165 sur le message de Winslow. Retournez chez Al, et



La libido de la secrétaire de Winslow vous permettra de fouiller le bureau de ce dernier.

SOLUTION BLACK DAHLIA


Fouillez la plinthe de la chambre d'Angelo

superposez la carte du trésor sur la carte de la région qui est collée contre le mur, au-dessus du bureau. Faites coïncider les roses des vents, et vous aurez un avant-goût de l'endroit que vous devrez mater à l'aide de la lunette de Al. La maison de Al est à une hauteur de 100, alors que sa position inscrite sur la carte est de 250. Faites la soustraction. De plus, le chiffre que vous a laissé Winslow correspond à la distance à laquelle vous devez viser. Cette distance est en centaine de pieds, tandis que la hauteur est en pied. Donc, nous avons une distance de visée de 16500 pieds pour une différence de hauteur de 150 pieds. Il ne vous reste plus qu'à calculer l'angle d'azimut pour régler la lunette. Celui-ci est de +0.5

Allez voir de près le télescope, et cliquez sur le petit pupitre qui est posé sur le trépied. Positionnez l'indicateur de gauche sur +0.5, et positionnez celui de droite sur +27. Maintenant, regardez au travers la lunette. Vous devrez faire coïncider les triangles de télémétrie (cheat : PEEPER).

De l'autre côté de la colline, Winslow vous saluera.

LE LOFT ABANDONNÉ

Pour partirez à bride abattue pour coincer monsieur le salopard. Mais alors que vous essaierez d'ouvrir une fenêtre pour entrer dans son repaire, le sol s'ouvrira sous vos pieds. C'est ici que Lizzy s'est faite découpée. Il vous suffira de regarder autour de vous pour vous en rendre compte. Vous devrez bouger très vite si vous ne voulez pas terminer le jeu ici ; la maison se mettra à brûler. Commencez par observer la photo qui est fixée sur l'échelle. Vous y reconnaîtrez Alice, et l'écriture de Winslow au verso du document vous en dira long sur ses intentions. Essayez de gravir l'échelle, et elle s'écroulera. Dirigez-vous alors vers les trois placards qui sont au fond de la cave. Ouvrez vite les trois verrous. Vous vous ferez brûler sur le troisième, et une rune s'inscrira au creux de votre main. Observez l'intérieur du troisième placard, vous verrez une clef accrochée au fond, prenez la, et sortez d'ici !

La pression indiquée par les manomètres doit être la même partout pour ouvrir le passage secret



LA CONFRONTATION

Retournez à votre hôtel, et lisez le message qu'Alice vous a laissé. Evidemment, ; elle est retenue par son boss, et elle est obligée de rester près de lui, chez lui... Retournez dans la maison de Al, et constatez ce que vous redoutiez. La maison est sans dessus-dessous, et de grandes traînées de sang maculent le sol et les murs. Bien sûr, il y a plein de petits graffitis rigolos, et tout cela ne vous dira rien qui vaille.

Avancez au centre de la pièce, et mettez en route le projecteur. Vous verrez l'exécution de Al par Winslow... A grands coups de hachoir. Allez voir de près l'horloge qui est fixée sur le mur du fond. Cliquez dessus, et mettez la petite aiguille sur le 5. Puis faites tourner la grande aiguille, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'au 1. Là, vous verrez une petite poupée ensanglantée sortir de l'horloge comme un coucou funèbre. Quand elle sera dehors, retardez la grande aiguille de 5 minutes, et vous aurez réussi à ouvrir un passage secret (cheat : BONGO).

Entrez, et vous verrez Alice attachée. Délivrez-la, et vous verrez qu'il s'agit en fait de Winslow. Ce dernier vous collera au tapis. Alice est complètement ensorcelée, et vous tiendra en respect avec votre arme de service, couvrant ainsi la fuite de Winslow. Puis, elle mettra fin à ses jours, comme ça, devant vous, avec votre 11.43. Prenez l'arme, et sautez rejoindre Winslow. Celui-ci se tient derrière un autel, et réalise les derniers préparatifs de cette cérémonie macabre. Dès que vous aurez la main, visez le Black Dahlia, et tirez. Vous aurez réussi à détruire Winslow, et à sauver le monde.

DE LA FUNÈBRE RÉALITÉ DES CHOSES

Les flashs des médecins du médico-légal vous réveilleront. Maxwell se tiendra à côté de vous, et vous lira un semblant de droit. Toutes les preuves se retourneront contre vous, et c'est à se demander si vous pourrez trouver un bon avocat. Peut-être qu'en plaidant la folie, vous pourrez vous en sortir. Comme quoi, sauver le monde emmène aussi les gens biens sur la chaise électrique, ou bien encore à l'asile.

De leur tombe, Edgar Poe, et Lovecraft se tordent de rire !


Reproduisez la clef correspondant à la serrure

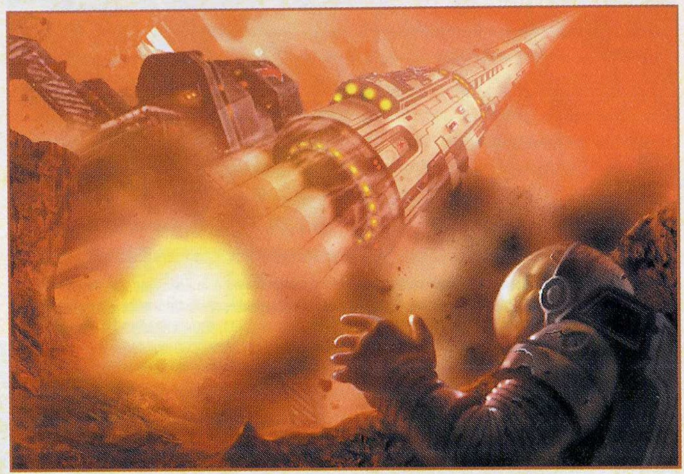
 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur.

SOLUTION

Battlezone

2ème partie

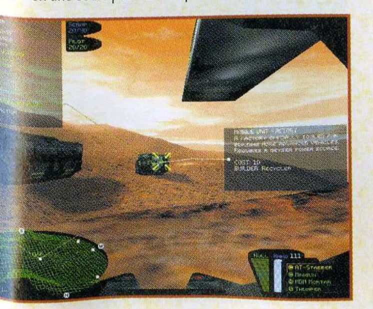
Et voilà devant vos yeux ébahis la deuxième partie de la super soluce cosmique de Battlezone le méga jeu galactique d'Activision, nos super potes stellaires américains que même que si ça leur prend de nous développer un Battlezone 2 on sera pas malheureux mais alors pas malheureux du tout. En avant takatak ! La chasse aux cocos de l'espace est ouverte.



MISSION 8 RAMENEZ LES BÊTES !

Cette mission va faire appel à vos compétences en matière de saut et d'utilisation de votre propulseur vertical (touche E). Alors souvenez-vous de ce qu'on vous a appris pendant les missions d'entraînement. Tout d'abord vous avez rendez-vous avec votre usine mobile : continuez droit devant, puis on vous donnera des ordres complémentaires. Vous devez franchir un canyon étroit défendu par des mortiers russkofs, planqués en hauteur dans les montagnes. Il s'agit de détruire ces pièces d'artillerie pour que votre convoi ait la voie libre. Si vous voulez vous débarrasser des Obusiers en une seule passe, vous risquez d'avoir besoin d'une puissance de feu supérieure à ce que votre tank transporte en standard. Donc, envoyez tout de suite l'Armurerie sur un Geyser et commandez-lui deux Canons Super Obus. Ensuite utilisez le Constructeur pour fabriquer un Silo pour que vos Pilleurs puissent se mettre au boulot et ramasser des fragments. Quand le Silo aura été fabriqué, envoyez votre Pilleur le plus abîmé se faire réparer (il faut éviter de perdre des Pilleurs dans cette mission pour récupérer le plus de fragments).

Atteindre les Obusiers est assez facile. Allez au point de navigation indiqué. Vous y trouvez une rampe à l'Ouest de la montagne. Prenez de l'élan et appuyez sur «E» au moment où vous décollez de la rampe. En détruisant les Obusiers dans un certain ordre (il suffit de suivre les rampes pour sauter de plateau en plateau), vous devez pouvoir les éliminer en une seule passe. Dès que vous avez détruit le dernier Obusier, retournez rapidement protéger vos Pilleurs aux prises avec des appareils russes. Envoyez l'Usine et le Constructeur aux Geysers, en prenant soin qu'ils ne soient pas attaqués. Une fois votre base déployée, construisez des Pilleurs et deux Eclaireurs pour vous aider à protéger les Pilleurs. Malgré leur appui, vous allez passer pas mal de temps dans cette mission à faire des aller-retour entre l'Armurerie (votre seule source de munitions et de réparations) et l'Usine.



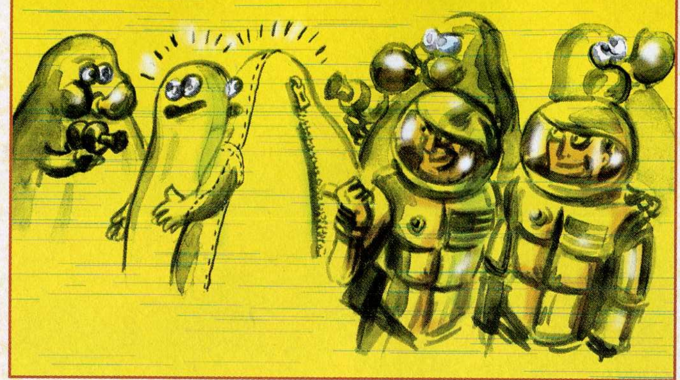
Pour gagner cette mission, il n'est pas nécessaire de détruire le Recycleur Soviétique. Par contre, vous devez construire une force conséquente pour stopper un convoi assez balèze, qui va s'amener pour escorter la relique. Voilà venu le moment de se la péter en construisant les unités lourdes. Par exemple quelques Fantassins, des Bombardiers et un Mouilleur de mines. Allez au Geyser et construisez tout ce dont vous allez avoir besoin. Vous pouvez ordonner au Constructeur de fabriquer une Centrale énergétique et des Tourelles Canons de chaque côté du défilé. Envoyez votre Mineur disposer des mines sur le chemin que va suivre le convoi. Vous pouvez positionner les Fantassins au milieu, entre les Tourelles canon, pour bloquer la progression russe. Un peu d'imagination, que diable ! A partir du moment où vous avez des fragments en stock, tout est possible. Et puis surtout, n'oubliez pas de construire un Remorqueur. Vous en aurez besoin pour récupérer la relique.

Au bout d'un certain temps, le convoi CCA ramène sa fraise. Avec le comité d'accueil que vous avez préparé, vous leur collez une pâtée mémorable et vous vous emparez de la relique sans problèmes. Récupérez-la avec votre remorqueur et transportez-la à l'Usine pour gagner la mission.

Pour ma part, j'ai utilisé une technique encore plus fourbe pour venir à bout de cette mission : le sniper. Rendez-vous au Geyser et éjectez-vous. Repérez un chouette point d'observation pour snipper le convoi russe. Pensez à vous faire envoyer par l'Armurerie des munitions de rab et des réparations. Quand le convoi arrive, repérez le Remorqueur russe. Prenez votre temps pour viser et snippez le pilote du Remorqueur. Le convoi s'arrête alors brusquement. Y sont trop surpris les Tovarichs ! C'était pas prévu par le Kremlin, cet interlude. Continuez à snipper les pilotes des unités CCA pour faire un peu le ménage. Utilisez vos réserves de munitions pour recharger. Puis remontez dans votre Char et pointez-vous vers le Remorqueur ennemi. A courte distance du Remorqueur (150 mètres), éjectez-vous. Vous allez atterrir non loin du Remorqueur. Montez dedans et échappez-vous rapido en prenant soin de passer par les recharges de réparation. Atteignez votre Usine et la mission est gagnée.

MISSION 9 : LA COURSE EST LANCÉE

Voilà une mission reposante, pour ceux qui auraient eu quelques chaleurs avec la mission 8. Déployez le Recycleur et construisez une Usine et



un Pilleur. Ensuite, construisez un Remorqueur, un Char et une Armurerie. Ordonnez à votre Remorqueur de se rendre au point de navigation indiqué, avec le Char pour l'escorter. Puis dirigez-vous vers le même endroit le plus vite possible pour défendre la relique des attaques de la CCA. Eh oui, ces sagouins ont le même objectif que vous. Vous pouvez prendre un raccourci en passant par la lave. Utilisez juste vos propulseurs verticaux pour éviter de tremper les fesses trop longtemps dans la lave. Le Remorqueur prend automatiquement la route la plus longue, donc vous devez arriver à la relique avant lui. Défendez la position contre toutes les attaques. Si un Remorqueur russe se pointe, faites-en des confettis. Quand votre Remorqueur arrive enfin, récupérez la relique et pointez-vous vers le lieu de sortie. Evidemment, en même temps que vous menez cette mission à bien il est conseillé de faire fabriquer à votre Usine quelques renforts (au cas où vous perdriez votre véhicule, vous pourrez être repêché) et des recharges (ça s'use vite ces trucs là !). Autres conseils : demandez à l'Armurerie de construire un second canon. Avec deux canons groupés, ça fait une sacré puissance de feu. Mais en contrepartie les munitions s'épuisent deux fois plus vite. D'où le second conseil : dès que vous êtes arrivé à la relique, ordonnez à votre usine de fabriquer un autre tank et demandez au tank de venir vous récupérer. Quand il arrivera, vous serez probablement déjà à cours de munitions. Or c'est plus rapide de se faire récupérer par le tank que de demander à l'Armurerie de catapulter des recharges de munitions. Tout est une question de timing.

MISSION 10 : RAMENEZ-LE

Cette mission est plutôt linéaire, à l'exception de quelques rebondissements rigolos. Vous devez escorter les trois Remorqueurs transportant les reliques. Demandez aux deux chars de défendre les deux premiers transports et au troisième de vous suivre. Laissez le troisième transport sans escorte. Effectivement, dès le début de la mission il se fait la malle. Dans la version américaine, Arkin le traître parle même avec l'accent français. Belle mentalité, les amis d'Activision ! Note : Enervé par ce manquement à la discipline, j'ai essayé de voir s'il était possible de récupérer ce transport. Je suis allé éliminer les deux tourelles le plus tôt possible pour protéger les deux premiers transports. Puis je suis revenu en arrière et me suis éjecté pour sniper le traître avant qu'il ne disparaisse derrière la colline (après qu'il ait dépassé la colline c'est plus dur car il y a des Obusiers et tourelles Russes sur le chemin). Même en réussissant ce tour de force et en montant dans le Remorqueur, Battlezone considère que le transport est perdu. Donc, laissez tomber le troisième Remorqueur.

Prenez un peu d'avance par rapport au convoi, pour détruire les deux tourelles. Ce qui suit est plus coriace. La CCA a placé un Golem et une tourelle comme comité de réception. Le Golem est excessivement dangereux à cause de son Thermocanon. Quand vous arrivez dans cette embuscade les deux transports s'arrêtent automatiquement en attendant que vous ayez libéré le passage. Envoyez votre Char ailier attaquer la tourelle, pendant que vous vous occupez du Golem. Ne restez surtout pas face au Golem. Tournez autour en utilisant le straff et truffez-le au canon, en évitant son rayon mortel. Une autre tactique efficace consiste à se rapprocher le plus possible du Golem, presque entre ses pattes, et de le canarder avec le PCS (petit canon standard). Quand vous êtes très près du Golem il a du mal à vous viser.

Normalement, votre ailier ne devrait pas avoir de problème pour se débarrasser de la tourelle. Comme vous avez une Armurerie à votre disposition vous pouvez vous faire envoyer des recharges de munitions et éventuellement améliorer votre puissance de feu, en commandant un deuxième canon. Prenez à nouveau la tête du convoi et ordonnez aux autres Chars de vous suivre. Débarrassez-vous des Chars ennemis. L'aire de lancement a été attaquée et vous ne pouvez rien faire pour la récupérer. On vous indique de vous replier vers la seconde aire de lancement.

Débarrassez-vous des unités ennemies qui essayent de ralentir la progression de votre convoi. Une fois parvenu à bon port vous êtes informé que malgré la perte d'un des transports, vous avez accompli avec succès la mission.

MISSION 11 : EN SOLO

C'est l'une des missions les plus réussies de la campagne américaine. Vous allez devoir snipper le pilote d'un Flanqueur Russe qui effectue une patrouille. Puis vous allez vous emparer du Flanqueur et effectuer la patrouille à sa place pour donner le change aux Russkofs. Une fois parvenu à la Tour de Communication soviétique, vous pourrez télécharger les données ennemies.

Le vaisseau russe est équipé d'un équipement spécial : la caméra TERRAD. Si vous n'en avez pas encore vu à l'action, vous allez apprécier. Par contre, le TERRAD consomme pas mal d'énergie alors ne le laissez pas enclenché trop longtemps. Autre donnée importante : il faudra vous retenir à tout prix de tirer sur les unités russes qui se trouvent un peu partout. C'est une mission d'infiltration, alors gardez votre sang-froid pour ne pas vous faire repérer bêtement.

Vous démarrez la mission à bord d'un Char. Vous devez vous approcher de l'avant poste soviétique sans vous faire repérer et y pénétrer à pied. Trouvez un coin tranquille pour garer votre Char et éjectez-vous. Quand vous êtes sûr que le Flanqueur ne risque pas de vous voir, dirigez-vous rapidement vers le poste de contrôle et placez-vous à côté de la tourelle. Attendez que le Flanqueur vienne et s'arrête juste à quelques mètres. Vous ne devriez pas avoir beaucoup de mal à le snipper alors qu'il se tient immobile. Montez





ensuite dans le Flanqueur. On vous donne alors de nouvelles instructions : écoutez attentivement. Vous devez identifier la tourelle (touche I), ce qui vous donnera toutes les balises de navigation de la route à suivre et les bases que vous devez visiter. Ces balises fonctionnent de manière différente. Une fois que vous serez hors de portée de la tourelle, les balises vont disparaître de votre viseur. Continuez simplement dans la même direction que celle que vous suiviez. Vous devrez arriver à la tourelle. Identifiez-la et continuez vers la balise suivante. Procédez de la même manière pour les autres balises. Si vous veniez à vous perdre suivez simplement une unité CCA qui vous mènera à un Silo ou à une tour CCA. Une fois votre patrouille terminée vous vous dirigez finalement vers la Tour de Communication ennemie. Approchez-vous en et restez à proximité jusqu'à ce qu'on vous informe que les données ont été téléchargées. Ignorez les soviétiques qui vous parlent. Si vous vous éloignez de la Tour vous devrez reprendre le téléchargement du début, alors ne bougez pas. Une fois les données récupérées toutes les forces Russes que vous avez pu croiser vont être après vous. Ne faites pas le malin : inutile d'essayer de leur tenir tête. Prenez plutôt la tangente et fuyez le plus vite possible en évitant de vous faire cartonner. Retournez à la balise de navigation de départ pour finir la mission. Evidemment dans cette mission vous pouvez utiliser la caméra TERRAD pour vous aider à localiser la Tour de Communication.

MISSION 12 : DESTRUCTION TOTALE

Vous allez devoir agir très vite, car cette mission démarre sur les chapeaux de roues. Déployez votre Recycleur et construisez immédiatement au moins deux tourelles et un Eclaireur pour protéger le Recycleur contre les vagues d'attaquants ennemis.

Une fois la première vague réduite en poussière cosmique, construisez un Pilleur pour récupérer les jolis fragments qui jonchent le sol. Une fois tous les fragments récupérés, ordonnez à votre Recycleur d'emballer (touche zéro) et redéployez-le dans le champ de fragments qui se trouve près de l'endroit où vous avez snippé le Flanqueur. Ouvrez l'œil en prévision des unités ennemies qui vont venir vous chercher des noises. En même temps, installez une nouvelle base dans ce beau champ de fragments.
Construisez un autre Pilleur et une Usine. Vous aurez besoin à nouveau d'emballer le Recycleur pour pouvoir déployer l'Usine sur le Geyser et construire des unités offensives. L'ennemi va arriver dans la direction où se trouve la Tour. Donc placez vos tourelles pour couvrir cette zone. Dès que possible, fabriquez un Constructeur et faites-lui édifier une Tour de Communication. Cela va s'avérer bien utile plus tard pour localiser l'Usine des Russes.

Si vos Pilleurs venaient à être attaqués, vous auriez à venir à leur rescousse pour détruire les tourelles qui les malmènent. Juste après la crête, devant vous, se trouve une unité CCA qui construit des Obusiers pour détruire votre Recycleur. Vous devez monter sur cette crête et éliminer l'ennemi avant que ce soit lui qui vous fasse la peau. Il y a une crête, à côté, sur laquelle vous devez sauter, puis contournez pour accéder aux Obusiers. En même temps que vous faites cela, vous devez ordonner à votre usine de construire des unités offensives. Vous avez besoin d'une véritable petite armée pour venir à bout de l'Usine Russe.
Pour localiser l'Usine utilisez votre Satellite, grâce à la Tour de Communication.
Envoyez vos troupes à l'attaque et suivez-les. Privilégiez les Bombardiers et les Transports TPB pour se charger de l'Usine Russkof.
Mission accomplie.
Notes :
- Plutôt qu'attendre que vos Pilleurs se fassent abîmer par les Tourelles ennemies, allez les liquider dès que possible à proximité du champ de fragments.
- Sauvegardez régulièrement, car cette mission n'est pas aussi facile qu'elle en a l'air.
- Utilisez la touche 9 pour faire apparaître la vue Satellite. La souris permet de scroller et les touches + et - de zoomer sur la carte.

MISSION 13 : LES TROIS BALISES

Déployez tout de suite votre Recycleur et construisez un Pilleur. Puis construisez une Usine, car vous devez fabriquer un Transport TPB pour aller récupérer les survivants. Envoyez le TPB à la première balise de sauvetage et commencez à construire quelques tourelles et des unités offensives pour protéger votre base. Construisez un autre Pilleur pour accélérer la récolte des fragments, on en a jamais assez en stock de ces trucs-là. Ouais, c'est ce que je disais à mon banquier l'autre jour : on n'a jamais assez de fragments sur son compte courant. Bien. Dans cette même optique de faire des économies, affectez vos unités à des touches du clavier pour pouvoir les rappeler rapidement si elles venaient à se faire attaquer par ces rascals de la CCA.

Assez rapidement, vous allez vous faire attaquer par les forces des Ivans de l'espace. Alors pensez à placer des tourelles défensives pointant en direction de la base ennemie, les attaques venant effectivement de cette direction. A peu près à ce moment-là vous allez être informé que votre TPB est à 30 secondes d'avoir rempli son objectif. Attendez une petite minute et envoyez-le à la balise de sauvetage numéro 2.

Ensuite, vous serez bien inspiré de fabriquer un Constructeur. Utilisez-le pour édifier des Centrales énergétiques et quelques Tourelles canon. Voilà qui devrait assurer une défense de premier choix pour votre base. A nouveau votre Transport TPB devrait vous informer qu'il est parvenu à son objectif. Comme précédemment, ordonnez-lui de se rendre à la balise de sauvetage numéro 3. Cette fois-ci, son itinéraire va le faire passer à proximité de la base russe. Alors envoyez quelques unités pour l'escorter au cas où il y aurait du grabuge. Une fois que tout ce petit monde a été récupéré par le TPB, ordonnez au transport de revenir à la base.

Dès lors vous devez avoir rencontré des espèces d'Ovnis étranges. Le Haut Commandement pense que ce sont des unités CCA, mais vous savez bien, en votre for intérieur, que ce ne peut pas être possible. Quelle bande d'incapables ces blaireaux du Haut Commandement ! Heureusement que vous être là pour faire tout le boulot. D'ailleurs vous entendez que les Russes sont attaqués. Rassemblez vos troupes et dirigez-vous vers la base Russe. Vous découvrez qu'elle a été détruite par une force inconnue.

Votre objectif suivant est donc de recueillir les Soviétiques qui auraient survécu au massacre. Et oui, tout peut arriver. Si votre TPB a été abîmé en début de mission, voilà venu le moment de lui faire un brin de réparation. Envoyez-le ensuite à la balise de sauvetage suivante et récupérez ces crétins de Russkofs. Evidement vous vous faites attaquer par les Ovnis aliens. Protégez votre TPB à n'importe quel prix. Dès que vous avez rapatrié les troupes saines et sauves la mission est gagnée.

MISSION 14 : UN POUR TOUS, JUSQU'À LA MORT

Dans cette mission, vous faites équipe avec les Russes. Attendez que les trois unités soviétiques se joignent à vous. Ensuite installez une base. Il y a un champ de fragments au Nord et trois Geysers, à proximité. Allez là-bas et construisez deux Pilleurs. Votre objectif est d'une simplicité biblique : récolter 75 fragments. Demandez au unités russes de défendre votre Recycleur vu que les Furies vont lancer des attaques. Remarquez quand même que les Furies ne constituent pas une menace insurmontable. Et après destruction ça nous fait encore plus de fragments à récupérer.

Rapidement, vous recevez un message du Commandement qui vous demande d'escorter des unités américaines. Allez à leur rencontre au point de navigation indiqué et conduisez-les à votre base. Continuez alors à défendre votre Recycleur en ramassant le maximum de fragments. Si vous ne vous en étiez pas encore aperçu, votre Recycleur est bien incapable de stocker 75 fragments. Il vous faut donc un Constructeur pour édifier deux Silos supplémentaires. Une fois que vous serez prêt à atteindre les 75 fragments, vous pouvez aussi recycler quelques unités pour parvenir à l'objectif. Par exemple vous pouvez recycler quelques tourelles. Dès que vous avez récolté les 75 fragments la mission est gagnée.



MISSION 15 : IL FAUT FRAPPER A LA TÊTE

Cette mission a un rythme vraiment élevé. Il va s'agir de ne pas perdre de temps.

Ordonnez à vos forces de se déplacer vers les Geysers. Déployez votre Recycleur et votre Usine, construisez un Pilleur ou deux et commencez à construire des forces offensives. Alors que votre Usine commence à produire vos unités, rendez-vous à la passe minée et détruisez les mines en utilisant votre équipement spécial Marteleur. Ensuite, vous aurez besoin de mettre en place la défense de votre base en prévision des attaques des Furies. Fabriquez un Constructeur et des Centrales énergétiques pour défendre vos Usines. Une fois que vous avez obtenu vos unités défensives, déplacez-les ainsi que votre Armurerie jusqu'à la passe que vous avez déminée.
Les soviétiques vont arriver pour vous aider à attaquer la base convertie. Utilisez vos forces offensives lourdes (bombardiers, TPB) pour mettre hors service les Tours canons à l'entrée de la base. Pénétrez dans la base et détruisez tout ce qui s'y trouve. Et voilà l'travail.

MISSION 16 : LA PERCÉE

Une des missions les plus intéressantes de Battlezone.

Tout d'abord, déployez votre Recycleur et construisez un Pilleur. Déployez vos tourelles en défense du Recycleur. Ordonnez au Constructeur de fabriquer deux Centrales Energétiques et deux Tours canon à l'entrée de votre base, là où ça commence à descendre en pente. Construisez une bonne tripotée d'unités offensives et dirigez-vous vers la première Tour. Elle est protégée par une Furie. Envoyez un premier groupe de vos unités attaquer la Furie pendant que vous en envoyez un second s'occuper de la Tour. Si vous avez envie de vous dégourdir la gâchette -enfin, le bouton gauche de la souris plutôt- Vous pouvez d'ailleurs leur prêter main forte. Quand la Tour explose vous constatez qu'elle était établie sur un Geyser. Demandez à votre Armurerie de se déployer sur ce Geyser. Elle se trouvera ainsi à proximité de votre objectif, ce qui vous permettra de recevoir plus vite des recharges. Confiez à un Eclaireur la tâche de défendre l'Armurerie, on sait jamais avec ces aliens excités du triphasé. Passez ensuite à la Tour suivante en utilisant la même technique que précédemment. Idem pour la suivante. Vous arrivez ensuite dans une zone avec deux Tours. Ce qui veut dire que cette fois, après destruction, vous vous retrouvez avec deux Geysers accueillants. Ordonnez alors à votre Usine et votre Armurerie de s'y installer. Continuez à fabriquer des unités offensives. Faites le plein si nécessaire pour vous et vos unités. Pour défendre cette seconde base vous pouvez aussi songer à construire une Centrale énergétique et une Tour canon. Quand vous êtes fin prêt, organisez vos troupes en plusieurs groupes. Dirigez vous vers l'Usine des Furies. Ralentissez et envoyez vos groupes d'attaque en première ligne. Passez en carte stratégique en appuyant sur la touche blocage-majuscule. Suivez la route la plus longue par les montagnes. Vous rencontrez d'autres Furies sur votre chemin. Mais, ha ha ! elles ne font pas le poids face à vos unités lourdes. Détruisez les rapidement et passez à l'attaque de l'Usine. Une fois que vous avez éliminé toutes les Furies la défendant, envoyez vos groupes d'unités attaquer les trois générateurs derrière les constructions. Une fois les générateurs détruits, boom ! les constructions explosent. Mission accomplie.

MISSION 17 : EXPLOSION FINALE

C'est finalement une mission pas trop dure à accomplir. Mais il faudra lutter contre le temps. Votre objectif est de détruire le transport des Furies et de vous barrer de la planète avant que ça pète.
Commencez par construire 3 Pilleurs et quelques tourelles de défense pour protéger votre Recycleur. Déployez l'Usine sur un Geyser et fabriquez des unités offensives. Moi, à votre place je me gênerai pas pour fabriquer un maximum de Bombardiers, c'est quand même bien puissant comme unité. Soyez prévoyant et fabriquez aussi une Armurerie. Une fois que vous serez à la tête d'un bon paquet d'unités offensives, préparez-vous à passer à l'attaque du transport des Furies. Accompagnez vos troupes à leur destination, en utilisant la carte stratégique générale pour vous guider. Vous allez tomber en chemin sur quelques Furies. Disons que ce sont les amuse-gueules. Quand vous arrivez au transport, concentrez vous sur la destruction des quatre propulseurs. Ordonnez à l'Armurerie de vous catapulter des recharges et des réparations, vu que vous allez rapidement tourner à cours de munitions. Il n'y a pas de secret dans cette mission. Il s'agit de faire le plus vite possible pour détruire les propulseurs avant que votre base ne soit débordée par les attaques des Furies et que votre Recycleur ne soit réduit en cendres.

Une fois que le transport des Furies a été détruit, c'est parti pour un petit sprint final. Effectivement, ces planqués du Haut Commandement ne vous donnent que trois minutes pour rejoindre le point de dégagement. Abandonnez vos troupes s'il le faut, ne payez pas votre facture France Telecom, ne programmez pas votre magnétoscope. Bref, ne faites rien d'autre que foncer le plus vite possible vers la sortie (restez collé au sol si possible pour avancer plus vite). Auquel cas vous vous en tirerez de justesse au moment où la planète explose. Il s'en est fallut de peu mais vous pouvez vous mettre les doigts de pied en éventail pendant que le Texas vous ramène au bercail. Campagne terminée.

Au fait, un conseil : dès que le transport des Furies est détruit, pensez à sauvegarder. Ca vous permettra de retenter votre chance si vous avez du mal à vous barrer avant les trois minutes fatidiques.

LES RUSSES DÉCIDÈRENT D'EN FINIR AVEC LES BARBAPAPAS... LEUR PLAN ÉTAIT SIMPLE... CAPTURER UN BARBAPAPA, LE SAOULER À LA VODKA ET DÉCOUVRIR LE REPÈRE DE CES SATANÉES BESTIOLES!

QUELLE NE FURENT PAS LEUR SURPRISE, QUAND LE BARBAPAPA LES MENA À LA GROTTE DES FEMMES DE L'ESPACE : LES MAMANS DES BARBAPAPAS!!!

